

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



Judul:
**IDENTITAS VISUAL UNTUK MEMBANGUN *DESTINATION*
BRANDING KELURAHAN BALUWARTI DI KAWASAN KRATON
SURAKARTA SEBAGAI KAMPUNG WISATA BUDAYA**

Oleh:
Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. (ketua)
NIDN. 0607117301
Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn. (anggota)
NIDN. 0026067706

Dibiayai oleh:
DIPA Direktorat Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat
Nomor DIPA: 023-04.1.673453/2015 tanggal, 14 November 2014,
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Hibah Bersaing
Tahun Anggaran 2015 Nomor: 168/SP2H/PL/DIT.LITABMAS/II/2015,
Tanggal, 9 Maret 2015

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
November 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : IDENTITAS VISUAL UNTUK MEMBANGUN
DESTINATION BRANDING KELURAHAN
BALUWARTI DI KAWASAN KRATON SURAKARTA
SEBAGAI KAMPUNG WISATA BUDAYA

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : MUCHAMMAD SOFWAN ZARKASI S.Sn., M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
NIDN : 0607117301
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Seni Rupa Murni
Nomor HP : 08156734025
Alamat surel (e-mail) : sahabat_ubi@yahoo.co.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : ASMORO NURHADI PANINDIAS M.Sn
NIDN : 0026067706
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta
Institusi Mitra (jika ada) : -
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 70.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp 140.950.000,00

Mengetahui,
Dekan FSRD ISI SURAKARTA

Surakarta, 10 -11- 2015
Ketua,



(Rahmat Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn)
NIP/NIK 197111102003121001

(MUCHAMMAD SOFWAN ZARKASI S.Sn.,
M.Sn.)

NIP/NIK 197311072006041002

Ketua LPPMP ISI Surakarta



Dr. R.M Pramutomo, M.Hum
NIP.196810121995021001

Ringkasan

Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Solo, memiliki beberapa kawasan wisata budaya. Salah satu yang sedang dikembangkan adalah kawasan Kelurahan Baluwarti. Potensi yang dimiliki Baluwarti tidak lepas dari lokasinya yang berada di lingkungan Kraton Kasunanan Surakarta sehingga secara fisik terlihat dari arsitekturnya yang sangat kental dengan bangunan kuno Jawa. Potensi seni budaya lokal juga terdapat di kawasan Baluwarti seperti karawitan, *beksan* dan ketoprak. Keunikan lain yang dimiliki Baluwarti adalah penamaan kampung yang menyesuaikan nama penghuninya. Potensi pendukung lainnya adalah industri kuliner rumahan berupa makanan tradisional. Untuk mencapai tujuan sebagai kampung wisata budaya, dibutuhkan *branding* agar Baluwarti tertata dan terarah, memiliki satu tujuan, satu gaya, satu visual sehingga memiliki *brand image* atau citra di benak target konsumen. Tujuan dari karya seni ini adalah untuk memecahkan masalah dalam merancang *destination branding* identitas visual Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya dengan menguatkan *image* tradisional dan klasik melalui media komunikasi visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan *A-A Procedure* sebagai pentahapan komunikasi persuasif mulai dari usaha membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) seperti yang diharapkan. Kemudian dalam mendapatkan data karakter kawasan Baluwarti digunakan teori dari Kevin Lynch yang menyebutkan 5 elemen yang membentuk kawasan yaitu *Path* (jalur), *Edge* (tepi), *District* (kawasan), *Nodes* (simpul), *Landmark* (*Tetenger*) dan selain itu juga data dari *Consumers journey* (pengamatan kunjungan konsumen). Produk penelitian yang dihasilkan, berupa pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, *tagline*, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian sistem identitas dan aplikasinya. Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam penelitian ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukan keunikan dan kekuatan dari Baluwarti.

Kata kunci : Identitas visual, destination branding, Baluwarti

DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
RINGKASAN.....	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR GAMBAR.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	7
A. Latar Belakang.....	7
B. Tujuan Khusus.....	8
C. Urgensi Penelitian.....	8
D. Hasil yang Ditargetkan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Baluwarti.....	10
B. <i>Destination Brand</i>	14
C. Perancangan Identitas Visual.....	18
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	21
A. Tujuan.....	21
B. Manfaat.....	22
BAB IV METODE PENELITIAN.....	23
A. Pendekatan.....	23
B. Langkah-langkah Penelitian.....	25
1. Observasi.....	25
2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	26
4. Analisis Data.....	26
C. Tahapan Penciptaan Desain.....	27
D. Luaran.....	28
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Wisata Baluwarti.....	30
1. Bangunan.....	34
2. Makanan.....	38
3. Seni Budaya.....	41
4. Peta wisata.....	43
B. Identifikasi Visual Kawasan Baluwarti.....	44
C. Perancangan Desain.....	50
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	68
BAB VII KESIMPULAN.....	69
DAFTAR SUMBER.....	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 , diagram <i>fishbone</i> , mencari permasalahan.....	27
Gambar 2 , diagram <i>fishbone</i> , Perancangan prototype Identitas Visual kampung Baluwart.....	29
Gambar 3 , Papan nama Kampung Gambuhan.....	33
Gambar 4 , Papan nama Kampung Wirengan.....	34
Gambar 5 , disalah satu bangunan Ndalem Kayonan.....	35
Gambar 6 , Regol disalah satu bangunan di Kampung Wirengan.....	36
Gambar 7 , Regol disalah satu bangunan di rumah Purwodiningratan...	36
Gambar 8 , bangunan Songgo Buwono.....	37
Gambar 9 , Ornamen di atas pintu.....	37
Gambar 10 , Ornamen di teras.....	38
Gambar 11 , Wedang Dongo.....	39
Gambar 12 , Peta perubahan fungsi bagian Keraton Kasunanan Surakarta	43
Gambar 13 , Peta Jelajah Wisata Baluwarti.....	44
Gambar 14 , jalur jalan bagian sebelah timur keraton.....	45
Gambar 15 , jalur gang menuju tiap kampung di kawasan Baluwarti.....	45
Gambar 16 , jalur jalan terdapat gapuro depan keraton di kawasan Baluwarti.....	46
Gambar 17 , jalur sapit urang ketika akan masuk kawasan Baluwarti...	46
Gambar 18 , kori Brojonolo selatan masuk kawasan Baluwarti.....	47
Gambar 19 , tulisan aturan di kawasan Baluwarti.....	48
Gambar 20 , beberapa pengunjung di kawasan Baluwarti.....	49
Gambar 21 , beberapa alternative pilihan tipografi.....	51
Gambar 22 , beberapa rancangan gagasan ikon visual, terinspirasi Bentuk SonggoBuwono dan ornament yang ada	52
Gambar 23 , beberapa rancangan gagasan ikon visual,terinspirasi bentuk atap bangunan jawa	53
Gambar 24 , beberapa rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk ornament dan <i>kuluk</i> raja.....	53
Gambar 25 , rancangan gagasan ikon visual,terinspirasi bentuk bangunan Sebelah kiri kanan kori Brojonolo	53
Gambar 26 , beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti Yang terisnpirasi dari bentuk atap bangunan Jawa.....	54
Gambar 27 , beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terisnpirasi dari bentuk ornament.....	54
Gambar 28 , beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terisnpirasi dari bentuk ornament dan Songgo Buwono..	54
Gambar 29 , rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terisnpirasi dari bentuk Kuluk Raja.....	55
Gambar 30 , rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih.....	55
Gambar 31 , rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih warna.....	55
Gambar 32 , rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari	

bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih dan lebih sederhana.....	56
Gambar 33, <i>Tigline</i> “Tradisi dengan Hati”.....	56
Gambar 34, beberapa rancangan gagasan ikon visual untuk nama kampung Baluwarti.....	57
Gambar 35, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan tipografi untuk nama kampung Baluwarti.....	58
Gambar 36, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan tipografi untuk nama kampung Baluwarti.....	59
Gambar 37, Desain Final nama kampung Baluwarti.....	60
Gambar 38, Desain final nama kampung Baluwarti,Gondorasan dan Langensari	61
Gambar 39, Desain final nama kampung Baluwarti,Sekullanggen dan Tamtaman	62
Gambar 40, Desain final nama Kampung Baluwarti,Wirengan dan Lumbung Wetan.....	63
Gambar 41, Desain final nama Kampung Baluwarti, Mloyokusuman dan Purwodiningratan.....	64
Gambar 42, proses pemotongan akrilik dengan teknik laser	65
Gambar 43, Pemotongan akrilik dengan teknik laser	65
Gambar 44, Proses pemotongan besi	66
Gambar 45, Proses penyusunan dan pengeliman potongan akrilik	66
Gambar 46, Alternative prototype papan nama kampung Baluwarti	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wisata telah menjadi sebuah kebutuhan hidup, karena wisata merupakan salah satu bentuk kegiatan rekreasi. Seperti yang tertera di Kamus Besar Bahasa Indonesia, pariwisata adalah yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme. Rekreasi menjadi usaha untuk menghilangkan kepenatan dan mencari suasana baru dari rutinitas sehari-hari. Sebagai sebuah kebutuhan hidup, maka manusia akan selalu mencari tempat sebagai tujuan wisata. Pariwisata dibedakan dalam beberapa jenis, yaitu pariwisata untuk menikmati perjalanan, pariwisata untuk kesehatan dan rekreasi serta pariwisata untuk kebudayaan yang didasarkan motivasi mempelajari sejarah dan kebudayaan masa lalu¹.

Salah satu bentuk wisata yang sedang berkembang adalah wisata budaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Wisata Budaya memiliki arti bepergian bersama-sama dengan tujuan mengenali hasil kebudayaan setempat. Hasil kebudayaan yang merupakan warisan dari nenek moyang dapat menjadi obyek wisata jika dikembangkan dengan baik. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf), Ibu Mari Elka Pangestu mengatakan, warisan budaya adalah daya tarik pariwisata yang berkelanjutan selama dilindungi, dijaga, dan dikembangkan tidak saja oleh pemerintah tetapi juga komunitas setempat². Lebih lanjut Menparekraf mengatakan bahwa pengembangan yang baik dari potensi wisata

¹ A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa, Bandung.

² Menparekraf: warisan budaya adalah daya tarik wisata, (<http://www.antaraneews.com>, 26 Januari 2014)

dari sebuah komunitas budaya akan dapat menciptakan nilai tambah. Sektor pariwisata mampu memberikan kontribusi yang cukup besar pada Pendapatan Asli Daerah. Pengembangan sektor pariwisata merupakan salah satu langkah yang dapat ditempuh oleh pemerintah, baik pusat maupun daerah guna meningkatkan devisa negara, Pendapatan Asli Daerah (PAD) serta meningkatkan perekonomian lokal. Berdasar hal tersebut banyak pemerintah daerah saling berlomba dan melaksanakan pengembangan sector pariwisata didaerahnya masing-masing, tidak terkecuali pemerintah daerah Surakarta.

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian tahun I, yang mengambil Judul *Identitas Visual Untuk Membangun Destination Branding Kelurahan Baluwarti Di Kawasan Kraton Surakarta Sebagai Kampung Wisata Budaya*, adalah untuk memecahkan masalah dalam merancang *destination branding* identitas visual Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya dengan menguatkan *image* tradisional dan klasik melalui media komunikasi visual

C. Urgensi Penelitian

Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Solo, memiliki beberapa kawasan wisata budaya. Salah satu yang sedang dikembangkan adalah kawasan Kelurahan Baluwarti. Dalam Musyawarah Rencana Pembangunan Kelurahan telah diusulkan pengembangan Kelurahan Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya³. Potensi yang dimiliki Baluwarti tidak lepas dari lokasinya yang berada di lingkungan Kraton Kasunanan Surakarta sehingga secara fisik terlihat dari arsitekturnya yang

³ Koran O, 28 Maret 2014

sangat kental dengan bangunan kuno Jawa. Potensi seni budaya lokal juga terdapat di kawasan Baluwarti seperti karawitan, *beksan* dan ketoprak. Keunikan lain yang dimiliki Baluwarti adalah penamaan kampung yang menyesuaikan nama penghuninya, Kampung Tamtaman yang dahulu merupakan tempat tinggal Tamtama Kraton, selain itu ada Kampung Carangan, Wirengan, Gandarasan dan lain-lain. Potensi pendukung lainnya adalah industri kuliner rumahan berupa makanan tradisional antara lain: *ledre*, *wedang dongo*, *bubur suro*, *ampyang*.

Untuk mencapai tujuan sebagai kampung wisata budaya, dibutuhkan *branding* agar Baluwarti tertata dan terarah, memiliki satu tujuan, satu gaya, satu visual sehingga memiliki *brand image* atau citra di benak target konsumen. *Branding* ini akan memberikan identitas bagi Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya, selain itu, pembentukan media promosi dan informasi pun menjadi lebih fokus, sehingga mampu menarik target konsumen untuk datang dan berwisata di Baluwarti.

D. Hasil yang Ditargetkan

Pada tahun pertama, penelitian ini menargetkan tiga target, yaitu target pertama adalah Desain identitas visual kemudian target kedua adalah menghasilkan *prototype* (perancangan desain) identitas visual nama, logo, warna, tipografi, *tagline* yang merupakan rangkaian sistem identitas visual yang mendukung *branding* kampung wisata Baluwarti. Target ke tiga adalah artikel untuk jurnal ilmiah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka yang berhubungan dengan pustaka hasil penelitian, atau tulisan yang mendahului penelitian ini ditemukan penelitian yang membahas tema yang berhubungan dengan Baluwarti di Surakarta. Hasil penelitian, atau tulisan tersebut, antara lain tesis yang ditulis oleh Haryati, Sophia Ratna Rr. Berjudul “Semiotika Ruang Sebagai Unsur Pembentuk Struktur Permukiman Tradisional Baluwarti Di Keraton Surakarta”, Program Pascasarjana Fakultas Teknik Arsitektur UGM, Yogyakarta, 2014. Penelitian tersebut membahas unsur semiotika ruang pembentuk struktur pemukiman di kawasan Baluwarti, yang bidangnya adalah pada wilayah arsitektur.

Berbeda dengan penelitian yang sudah ada, penelitian yang berjudul *Identitas Visual Untuk Membangun Destination Branding Kelurahan Baluwarti Di Kawasan Kraton Surakarta Sebagai Kampung Wisata Budaya*, ini pada bidang komunikasi visual yang merancang identitas visual pendukung *Destination Branding* Kelurahan Baluwarti sebagai kampung wisata budaya. Berhubungan hal tersebut dilakukan juga tinjauan antara lain pada:

A. Baluwarti

Kelurahan Baluwarti Kecamatan Pasar Kliwon, yang letaknya di lingkungan Kraton Surakarta, tepatnya di dalam tembok kraton, sarat dengan potensi seni dan budaya. Oleh karena itu pihak kelurahan pun menjadikan potensi seni budaya menjadi andalan untuk terus dikembangkan. Tujuannya, selain mengangkat seni budaya, sekaligus memberdayakan ekonomi masyarakat. Nama Baluwarti berasal dari kata Portugis, *baluarte*, artinya benteng. Baluwarti

memang merupakan kawasan yang dikelilingi tembok kraton. Baluwarti banyak mempunyai potensi di bidang seni budaya. Suratman dalam Gustami⁴ (2007:258) menyebutkan bahwa Baluwarti juga merupakan pekarangan raja yang meliputi wilayah dalam benteng atau tembok yang mengelilingi Baluwarti.

Baluwarti, sebuah perkampungan dengan tata ruang dan arsitektur bangunan Jawa kuno yang masih dipertahankan oleh pemiliknya. Baluwarti disebut kampung karena kampung merupakan bentuk pemukiman kota yang berlokasi di bagian penting kota, merupakan bentuk permukiman yang unik, cerminan dari identitas dan kearifan lokal, dan merupakan lingkungan tradisional khas Indonesia, ditandai ciri kehidupan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang erat⁵. Kawasan permukiman Baluwarti telah mengalami pergeseran nilai sakral, walaupun secara fisik batas kawasan tidak mengalami perubahan, namun secara mitologi sudah tidak terlalu terasa nilai kesakralan kawasan⁶.

Di Baluwarti banyak dijumpai desain bangunan yang serupa dengan karakter keraton Kasunanan. Baluwarti ini banyak ditempati kerabat atau abdi dalem keraton. Jalanannya yang tidak terlalu ramai membuat pengunjung bisa menikmati suasana Solo tempo dulu sambil berjalan kaki atau naik becak mengelilingi kampung ini.

Kampung Baluwarti menurut sejarahnya adalah lingkungan perumahan bagi *sentana dalem* dan *abdi dalem* sehingga penamaan kampung Baluwarti

⁴ Gustami SP. Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia, 2007 hal 258, Penerbit Prasista, Yogyakarta

⁵ Harto, Syafri. Kajian Wisata Budaya Terpadu Dalam Rangka Mengoptimalkan Potensi Lokal dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa (Optimalisasi Wisata Kawasan Muara Takus, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau). <http://repository.unri.ac.id>

⁶ Haryati, Sophia Ratna Rr. Semiotika Ruang Sebagai Unsur Pembentuk Struktur Permukiman Tradisional Baluwarti Di Keraton Surakarta, Program Pascasarjana Fakultas Teknik Arsitektur Ugm, Yogyakarta, 2014, Tesis

menunjukkan keberadaan para *abdi dalem* yang menghuni wilayah tersebut. Bagian-bagian dari Baluwarti diantaranya ialah⁷:

1. Wirengan

Terletak mulai dari pintu gerbang (pintu *gapit*) barat ke timur sampai pintu gerbang selatan. Wirengan berasal dari kata *wireng* (penari wayang orang atau tarian klasik Jawa). Dahulu merupakan tempat tinggal *abdi dalem* dan *sentana dalem* yang mengurus masalah tari menari wayang orang dan hiburan sejenis. Abdi dalem wirengan juga memiliki fungsi khusus menjaga keamanan jalannya gunungan pada tiap upacara gerebeg. Prajurit ini berjalan di kanan dan kiri gunungan, dan pada saat-saat tertentu mereka menari tayungan di sepanjang jalan

2. Lumbung

Lumbung adalah tempat menyimpan bahan makanan milik istana. Letaknya sebelah timur bangunan pokok istana.

3. Carangan dan Tamtaman

Terletak di sebelah timur keraton. Tempat *abdi dalem* prajurit, yang bertugas menjaga keselamatan raja dan kedhaton.

4. Kasatriyan

Terletak di sebelah barat Tamtaman. Tempat berkumpulnya para putra *sentana* dan *abdi dalem* untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Misalnya kegiatan Kepanduan *Truna Kembang Zaman* Sunan Paku Buwana X.

5. Sasana Mulya

Terletak di sebelah barat pintu gerbang utara (pintu *gapit Supit Urang* atau pintu *Bajranala* Utara). Dahulu sering digunakan menjadi tempat berkumpulnya para raja beserta bawahannya untuk mengadakan upacara bersama-sama.

⁷ Rajiman. *Toponimi Kota Surakarta*. Medio: Surakarta, 2002

Sekarang digunakan sebagai tempat pernikahan. Pernah juga digunakan sebagai Kantor Pusat Kebudayaan Jawa Tengah (PKJT), dan Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI).

6. Di sebelah barat Sasana Mulya terdapat rumah-rumah tempat tinggal para Pangeran, antara lain: Pangeran Mangkubumi, Pangeran Suryahamijaya, Pangeran Purwadiningrat, dan beberapa orang bangsawan lainnya.

7. Gambuhan

Terletak disebelah utara pintu *Butulan* (pintu tembus) bagian barat. tempat tinggal *abdi dalem Niyaga* istana dan ahli Gendhing.

8. Gondorasan

Terletak Timur Keraton, yaitu tempat abdi dalem wanita yang dikepalai oleh Nyi Lurah Gandarasa.

9. Sekullanggen

Terletak Selatan Keraton, yaitu tempat abdi dalem wanita yang dikepalai oleh Nyi Lurah Sekullanggi.

10. Ndalem Pangeranan

Pada umumnya nama-nama komplek hunian di kawasan Baluwarti sesuai dengan nama bangsawan yang bertempat tinggal di kawasan tersebut ditambah dengan akhiran "-an", misalnya : *Ngabean*, untuk perumahan di sekitar tempat tinggal Pangeran Hangabei; *Mlayasuman*, untuk Pangeran Mlayakusuma; *Widaningratan* untuk wilayah sekitar bupati Hurdenas Widaningrat; *Purwadiningratan* untuk bupati nayaka Purwadiningrat; *Mangkuyudan* untuk bupati arsitek Mangkuyuda; *Suryaningratan* untuk bupati Gedhong Tengen Suryaningrat; *Sindusen* untuk Pangeran Sindusena, sentana atau cucu

Pakubuwana IX; Prajamijayan untuk R.M.A Prajahamijaya, cucu Pakubuwana IX.

Adapun bentuk permukiman di kawasan Baluwarti adalah berupa unit-unit kecil dengan latar pembentukan yang dikategorikan dalam tiga macam, yaitu⁸ :

- a) Unit permukiman nDalem Pangeran, meliputi : Joyodiningratan, Purwodiningratan, Mloyokusuman, Suryohamijayan, dan Sasanamulyo.
- b) Unit permukiman sentana dalem dan abdi dalem, meliputi : Sekullangen, Wirengan, Gambuhan, Tamtaman,
- c) Unit permukiman fasilitas umum, meliputi : Kestalan, Pasar Puroharjo, Suronatan, dan Lumbung Wetan.

Pemerintah Kota Surakarta, masyarakat Baluwarti dan kerabat Kraton Surakarta mempunyai kepentingan yang sama yaitu eksistensi Kraton Surakarta memberi manfaat ekonomi⁹. Kepentingan bersama ini merupakan landasan dalam menjadikan Kawasan Baluwarti sebagai cagar budaya.

B. Destination Branding

Pengertian *brand* menurut *American Marketing Association*¹⁰, didefinisikan sebagai berikut:

“*Brand* adalah nama, istilah, tanda, simbol atau rancangan atau kombinasi dari hal-hal tersebut. Tujuan pemberian *brand* adalah untuk mengidentifikasikan produk atau jasa yang dihasilkan sehingga berbeda dari produk atau jasa yang dihasilkan oleh pesaing”.

⁸ Haryati, Sophia Ratna Rr. Semiotika Ruang Sebagai Unsur Pembentuk Struktur Permukiman Tradisional Baluwarti Di Keraton Surakarta.

⁹ Karjoko, Lego. Mimbar Hukum volume 21, nomor 1, Februari 2009

¹⁰ Surachman S. A. 2008. Dasar-dasar Manajemen Merek. Malang: Bayu Media Publishing.

Adapun pengertian *brand* menurut Philip Kotler¹¹,

“A brand is a name, term, sign, symbol or design or combination of them, intended to identify the goods or service of one seller or group of sellers and differentiate them from those of competitors.”

Brand sebenarnya merupakan janji penjual untuk secara konsisten memberikan *feature*, manfaat dan jasa tertentu kepada pembeli. *Brand* terbaik memberikan jaminan kualitas. *Brand* akan memberikan identitas terhadap produk, berupa barang atau jasa, yang akan membedakan dengan produk yang lain atau pesaing. Hal yang mengubah sebuah opini sederhana menjadi sebuah *image* yang representatif adalah ketika digunakan dalam kaitan dengan namanya, identitasnya, atau reputasinya. Inilah yang kemudian menjadi *brand*, yang melalui pembentukannya menjadi sebuah fenomena yang dapat direncanakan, dirancang, dikomunikasikan, dan dibangun untuk mengembangkan dan mengatur reputasi.

Menurut Ritchie, J. R. and Ritchie, J. B. (1998), *destination brand* adalah nama, simbol, logo, atau bentuk grafik lainnya yang mengidentifikasi dan membedakan daerah tujuan (*destination*); memberi janji akan sebuah perjalanan yang tak terlupakan yang secara unik diasosiasikan dengan daerah tujuan tersebut; juga untuk mengkonsolidasi dan mendorong terciptanya sebuah memori menyenangkan sebagai sebuah *destination experience*¹². Sedangkan Cai (2002) mendefinisikan *destination branding* sebagai proses seleksi elemen campuran yang konsisten untuk mengidentifikasi dan membedakannya melalui proses pembangunan *image* positif. Dengan tujuan untuk menciptakan *values* dengan tujuan tersebut melalui serangkaian *brand image* yang dibangun untuk

¹¹ Philip Kotler. *Manajemen Pemasaran (Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Pengendalian)* Jilid II Cetakan kelima. Penerbit Erlangga, Jakarta, 1996.

¹² Majalah BRANDNA Vol. 2, No 6, (hal 17- 39) *Destination Branding*. 2008.

mengidentifikasi asosiasi yang paling relevan dan terhubung satu sama lain serta saling memperkuat *brand* itu sendiri. Dalam studi lainnya, Kaplanidou and Vogt (2003) mendefinisikan *destination brand* sebagai bagaimana konsumen mempersepsikan daerah tujuan tersebut dalam benak mereka, yaitu tentang bagaimana menciptakan elemen-elemen *brand* yang berbeda dan mengkomunikasikan elemen-elemen ini melalui komponen *brand*.

Sebuah tujuan wisata harus memiliki *brand image* yang kuat dan positif, Qu dkk¹³. menyebutkan *brand image* yang kuat dan positif dapat diperoleh dengan beberapa hal:

- 1) *Cognitive image*, citra kognitif berupa kepercayaan dan pengetahuan berhubungan dengan destinasi berpengaruh besar akan asosiasi pencitraan terhadap destinasi.
- 2) *Unique image*, keunikan destinasi berguna untuk *positioning* yang berfungsi sebagai pembeda di benak pengunjung.
- 3) *Affective image*, citra afeksi menjadi penting karena memberikan dampak terhadap emosi dan perasaan sebelum kunjungan ke destinasi.

Destination branding merupakan proses strategi dalam mempersepsikan suatu daerah tujuan (*destination*) dalam benak konsumen dengan tujuan memberi citra positif dalam mengidentifikasi suatu daerah. Pada kawasan yang memiliki nilai historis dan budaya yang tinggi, pengendalian citra kawasan diperlukan untuk mempertahankan nilai historis dan budayanya. Secara lebih spesifik

¹³ Hailin Qu, Lisa Hyunjung Kim, Holly Hyunjung Im. A Model Of Destination Branding: Integrating The Concepts Of The Branding And Destination Image. Tourism Management, Volume 32, Issue 3, June 2011

Lynch¹⁴ mengemukakan adanya lima elemen yang membentuk citra kawasan, yaitu:

1) *Path* (jalur)

Merupakan jalur sirkulasi yang menghubungkan suatu tempat dengan tempat lainnya dan bersifat linier (satu dimensional). *Path* akan mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang jelas, penampakan yang kuat (*fasade*, pohon, dll), atau belokan yang jelas. Selain terbentuk oleh jalur sirkulasi, karakteristik *fasade* bangunan di sepanjang *path* juga berperan penting dalam menciptakan identitas/ karakter pada sebuah *path* kawasan.

2) *Edge* (tepian)

Merupakan batas atau peralihan antara dua daerah yang berbeda karakter. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya.

3) *District* (kawasan)

Merupakan suatu daerah (bagian dari kota) dengan ciri kegiatan tertentu dan bersifat dua dimensional serta dapat dikenali. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya jelas.

4) *Nodes* (simpul)

Merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain. *Node* mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk).

¹⁴ Lynch, Kevin (1960), *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge.

5) *Landmark (Tetenger)*

Merupakan bentuk visual yang menonjol yang bisa sebagai ciri khusus pada suatu kawasan.

Citra kawasan menjadi bahan acuan dalam identifikasi dan perumusan identitas visual. Citra visual dari elemen pembentuk citra kawasan menjadi data visual untuk mendapatkan rumusan yang tepat bagi identitas visual kawasan Baluwarti.

6) *Consumers journey*¹⁵ adalah proses mengamati pola tingkah laku dari target audien. Pengamatan dilakukan dari kegiatan dari pagi-malam sehingga dari pengamatan tersebut didapat *point of contact*. *Consumers Journey* harus dihubungkan dengan totalitas kehidupan target audien, dialog-dialog target audien, foto-foto target audien, dan benda-benda disekeliling target audien. *Point of contact* adalah titik-titik untuk menyapa dengan target audien. *Point Of Contact* merupakan waktu, tempat, dan dimana target audien kita melakukan kegiatan sehingga dapat ditempatkan media yang dapt menjangkau audien dengan efektif.

C. Perancangan Identitas Visual

Cai dalam Qu¹⁶ menyebutkan bahwa *destination image cannot expand to destination branding without the consideration of brand identity*. *Brand identity* perlu diciptakan dan ditingkatkan berdasarkan pemahaman yang jelas tentang citra destinasi yang telah terbentuk di benak pengunjung. Menurut kamus besar bahasa Indonesia identitas ialah ciri-ciri atau keadaan khusus jati diri seseorang.. *Identity* dalam *brand* adalah sebuah kombinasi yang terdiri dari logo, elemen

¹⁵ Kasilo, Djito. Komunikasi Cinta. KPG: 2008.

¹⁶ Hailin Qu

visual (huruf, warna, gambar) dan sistem pengaplikasian yang ditujukan untuk membentuk pesan yang unik dan kohesif bagi sebuah instansi, perusahaan, dan semacamnya¹⁷. *Identity* bukanlah *brand*, identitas bersifat pribadi dan sosial karena memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan dengan yang lainnya. *Brand* adalah persepsi tentang sebuah instansi, perusahaan atau semacamnya yang tercipta di benak audien. Persepsi ini didapatkan dari logo, identitas visual, pesan, produk dan service yang dilakukan oleh instansi atau perusahaan tersebut¹⁸, dalam hal ini adalah destinasi wisata. Persepsi dan citra yang diterima oleh konsumen harus sesuai dengan citra destinasi. Agar citra dapat diterima dengan baik oleh pengunjung, maka *brand identity* dibangun secara konsisten.

Perancangan identitas visual merupakan pemecahan masalah dalam menetapkan strategi *destination branding* kawasan Baluwarti. Desain yang mampu memecahkan masalah sosial di sebuah masyarakat adalah desain yang berangkat dari kejujuran identitas sebuah komunitas dengan berbagai permasalahannya.¹⁹ Peran desain dalam mengungkapkan budaya visual di kawasan Baluwarti membuat perkembangan tradisi tidak hanya dianggap sebagai benda-benda dimuseum. Desain diupayakan agar dapat membuat masyarakat merasa bangga dengan identitasnya, dari mana asalnya dan hendak kemana menuju masa depan. Baluwarti dengan segala potensi yang dimilikinya dapat menetapkan posisinya di tengah masyarakat dan menjadi destinasi bagi industri wisata. Adityawan²⁰ lebih lanjut menyatakan bahwa Identitas budaya bukan

¹⁷ Adams, Sean. Logo Design Workbook: A Hands-On Guide To Creating Logos. 2004. Rockport Publisher. USA

¹⁸ Adams, Sean

¹⁹ Adityawan, Arif dan Tim libang Concept. *Tinjauan Desain Grafis*. PT. Concept Media, Jakarta. 2010

²⁰ *ibid*

semata-mata eksplorasi budaya visual dari tradisi yang bersifat inderawi saja, tetapi juga dapat dipahami sebagai upaya menciptakan desain yang kontekstual dengan lingkup ekonomi, sosial dan budaya masyarakat sekitar. Perancangan identitas visual sebagai penunjang *destination branding* di Kelurahan Baluwarti pada penelitian karya seni ini merupakan salah satu bentuk strategi *branding* dalam mewujudkan Baluwarti sebagai kampung wisata budaya.



BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

A. Tujuan

Penelitian ini bertujuan merancangan pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, *tagline*, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian sistem identitas dan aplikasinya. Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukkan keunikan dan kekuatan dari Baluwarti. Untuk itu dilakukan :

1. Identifikasi potensi wisata di Baluwarti, meliputi bangunan yang memiliki nilai sejarah dan keunikan, sentra pembuatan makanan tradisional, seni budaya
2. Identifikasi visual kawasan Baluwarti meliputi, ornamen, warna, bentuk dan karakter
3. Pemetaan wilayah, meliputi pembagian wilayah, lokasi wisata, jalur wisata.
4. Merumuskan potensi wisata dan identitas visual kawasan Baluwarti sebagai *brand image* yang menarik dan efektif bagi pengenalan Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya.
5. *Prototype* (perancangan desain) identitas visual Baluwarti beserta dengan pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, *tagline*, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian sistem identitas dan aplikasinya..

B. Manfaat

Identitas Visual Kalurahan Baluwarti diperlukan untuk mendukung *Destination Branding* Kalurahan Baluwarti. *Destination Branding* adalah sebuah strategi bagaimana memasarkan potensi sebuah daerah. *Destination branding* diyakini memiliki kekuatan untuk merubah persepsi dan merubah cara pandang seseorang terhadap suatu tempat atau tujuan termasuk melihat perbedaan sebuah tempat dengan tempat lainnya untuk dipilih sebagai tujuan. Dengan dibentuknya *destination branding* melalui identitas visual terhadap Baluwarti maka dapat membantu pemerintah maupun swasta dalam melakukan promosi-promosi yang berkelanjutan. *Destination branding* akan merubah Baluwarti dari sebuah kawasan menjadi sebuah tujuan wisata atau destinasi. Nilai tambah dihasilkan dari terciptanya peluang atas kunjungan wisatawan, seperti munculnya profesi baru sebagai *guide*, peningkatan produksi hasil industri rumahan, retribusi pertunjukan seni budaya dan terciptanya industri kreatif dari pembuatan *souvenir*. Peningkatan nilai tambah ini akan seiring dengan semakin bertambahnya kunjungan wisata Industri wisata identik dengan citra (*image*), sehingga meningkatnya kunjungan wisatawan ke Baluwarti.

BAB IV

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan

Penelitian karya seni ini akan merancang identitas visual bagi *destination branding* Kelurahan Baluwarti, sehingga penelitian yang dilakukan dengan penelitian kualitatif. Sebagai sebuah kegiatan komunikasi persuasif, perancangan ini menggunakan pendekatan *A-A Procedure* sebagai pentahapan komunikasi persuasif mulai dari usaha membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) seperti yang diharapkan²¹. Selain itu dalam proses memahami kawasan baluwarti digunakan teori dari Kevin Lynch yang menyebutkan 5 elemen yang membentuk kawasan :

Secara lebih spesifik Lynch²² mengemukakan adanya lima elemen yang membentuk citra kawasan, yaitu:

1. *Path* (jalur)

Merupakan jalur sirkulasi yang menghubungkan suatu tempat dengan tempat lainnya dan bersifat linier (satu dimensional). *Path* akan mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang jelas, penampakan yang kuat (*fasade*, pohon, dll), atau belokan yang jelas. Selain terbentuk oleh jalur sirkulasi, karakteristik *fasade* bangunan di sepanjang *path* juga berperan

²¹ Sanyoto, Sadjiman Ebd, Drs. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press. Yogyakarta. 2006

²² Lynch, Kevin (1960), *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge.

penting dalam menciptakan identitas/ karakter pada sebuah *path* kawasan.

2. *Edge* (tepian)

Merupakan batas atau peralihan antara dua daerah yang berbeda karakter. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya.

3. *District* (kawasan)

Merupakan suatu daerah (bagian dari kota) dengan ciri kegiatan tertentu dan bersifat dua dimensional serta dapat dikenali. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya jelas.

4. *Nodes* (simpul)

Merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain. *Node* mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk).

5. *Landmark* (Tetenger)

- a. Merupakan bentuk visual yang menonjol yang bisa sebagai ciri khusus pada suatu kawasan.
- b. Citra kawasan menjadi bahan acuan dalam identifikasi dan perumusan identitas visual. Citra visual dari elemen pembentuk citra kawasan menjadi data visual untuk mendapatkan rumusan yang tepat bagi identitas visual kawasan Baluwarti.

Selain 5 elemen tersebut dalam melengkapi data terutama dari konsumen secara langsung digunakan pengamatan *Consumers journey*²³ adalah proses mengamati pola tingkah laku dari target audien. Pengamatan dilakukan dari kegiatan dari pagi-malam sehingga dari pengamatan tersebut didapat *point of contact*. *Consumers Journey* harus dihubungkan dengan totalitas kehidupan target audien, dialog-dialog target audien, foto-foto target audien, dan benda-benda disekeliling target audien. *Point of contact* adalah titik-titik untuk menyapa dengan target audien. *Point Of Contact* merupakan waktu, tempat, dan dimana target audien kita melakukan kegiatan sehingga dapat ditempatkan media yang dapat menjangkau audien dengan efektif.

B. Langkah-langkah penelitian

1. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian yaitu di kawasan kelurahan Baluwarti, berupa kondisi masyarakat terutama para *abdi dalem* keraton yang hidupnya mengabdikan pada Raja dan keraton. Kemudian potensi wisata yang ada di Baluwarti, seperti bangunan, jalur, estetika berupa dekorasi hiasan ornamen pada bangunan, warna yang mendominasi, makanan dan kesenian tradisional.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penciptaan karya seni ini berlokasi di Wilayah Surakarta yaitu di Kelurahan Baluwarti. Pelaksanaan penelitian sebagai tahapan pertama akan dilakukan dalam kurun waktu selama 6 bulan, dengan penjelasan lebih rinci sebagai berikut, dengan alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk persiapan, waktu 1

²³ Kasilo, Djito. Komunikasi Cinta. KPG: 2008.

(satu) bulan untuk pengumpulan data awal dan analisis awal, kemudian alokasi waktu 2 (dua) bulan untuk perancangan *prototype*, alokasi waktu 1 (satu) bulan untuk diskusi lanjut dan pencatatan hasil, dan waktu sekitar 1 (satu) bulan untuk penyusunan laporan akhir penelitian.

3. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Beberapa jenis sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Informan yang terkait dengan obyek penelitian.
 - b. Sumber pustaka yang terkait sejarah Kraton Surakarta dan Baluwarti.
 - c. Data visual lingkungan Baluwarti
 - d. Peta wilayah dan potensi wisata penunjang di wilayah Baluwarti
 - e. Dokumen yaitu hasil pencatatan dokumen (arsip) resmi dan tak resmi.
- Produk sejarah sebagai sumber data historis. Sumber data ini akan mendukung landasan teori yang digunakan pada penyusunan penelitian ini.

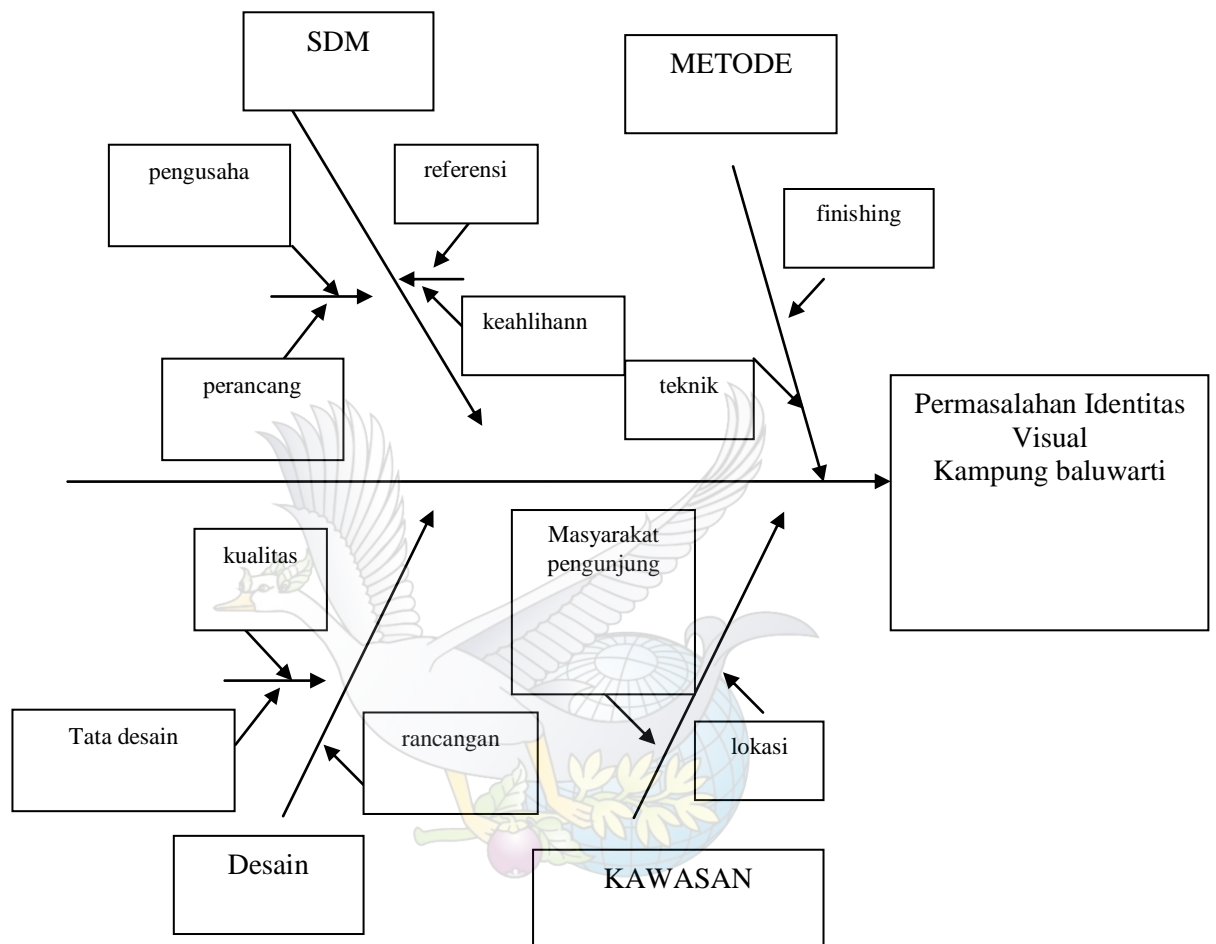
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

- a. Wawancara dengan narasumber yang terkait dengan obyek penelitian
- b. Observasi langsung dengan mengambil dokumentasi dan mengamati langsung wilayah Baluwarti.
- c. Mempelajari dan mengkaji kepustakaan yang dapat memberikan informasi dalam mendukung penelitian ini.
- d. Mendokumentasikan melalui pemotretan terhadap sumber data seperti produk potensi wisata wilayah Baluwarti.

4. Analisis Data

Ulasan yang menyangkut analisis dalam penelitian ini, lebih menekankan pada model interpretasi analisis. interpretasi analisis dilakukan untuk

menganalisis data kualitatif hasil pengumpulan data empiris untuk mendapatkan hasil yang akurat dari pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi.



Gambar 1: diagram *fishbone*, mencari permasalahan

C. Tahapan Penciptaan Desain

Mengembangkan proses penciptaan desain dalam beberapa langkah:

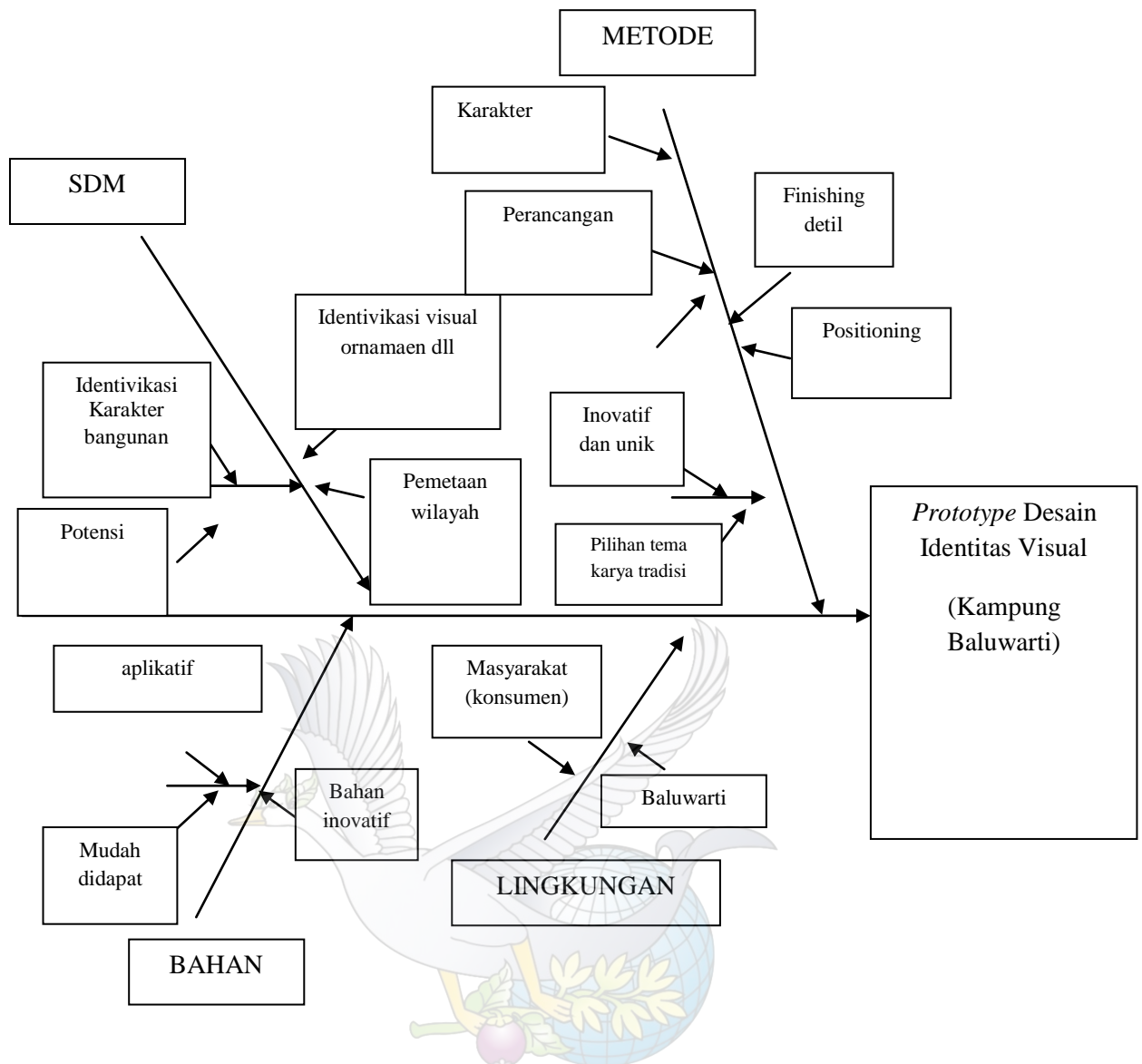
1. Konsep perancangan
 - a. Perencanaan media terdiri dari tujuan, strategi, dan program media.
 - b. Perencanaan kreatif terdiri dari tujuan, strategi, isi pesan, bentuk pesan

- c. Perencanaan tata desain terdiri dari visualisasi, tipografi dan warna.
2. Visualisasi desain
3. Layout gagasan
4. Layout kasar
5. Layout lengkap
6. Desain final dan deskripsi

D. Luaran

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada tahap ini akan direncanakan untuk mendapat luaran, berupa :

1. Hasil identifikasi potensi wisata di Baluwarti, meliputi bangunan yang memiliki nilai sejarah dan keunikan, sentra pembuatan makanan tradisional, seni budaya
2. Hasil identifikasi visual kawasan Baluwarti meliputi, ornamen, warna, bentuk dan karakter .
3. Hasil pemetaan wilayah, meliputi pembagian wilayah, lokasi wisata, jalur wisata.
4. Artikel yang siap dimuat di jurnal.
5. Hasil *Prototype* (perancangan desain) identitas visual Baluwarti beserta dengan pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, *tagline*, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian sistem identitas dan aplikasinya.



Gambar 2: diagram *fishbone*, Perancangan prototype Identitas Visual kampung Baluwarti

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Wisata Baluwarti

Kelurahan Baluwarti Kecamatan Pasar Kliwon, yang letaknya di lingkungan Keraton Surakarta, tepatnya di dalam tembok keraton, sarat dengan potensi seni dan budaya. Wilayah Baluwarti berada di lingkaran kedua setelah tembok kedhaton, terletak di antara dua buah tembok besar berukuran tebal 2 meter dan tinggi 6 meter. Di luar tembok kedhaton (tembok yang mengelilingi Kraton) Kasunanan Surakarta terdapat kompleks bangunan yang dihuni oleh para pangeran, kerabat, abdi dalem pria dan wanita, disamping juga ada orang-orang yang melakukan pekerjaan bebas, misalnya berdagang. Keberadaan para *abdi dalem* yang begitu tulus mengabdikan pada Raja dan Keraton inilah yang unik dan masih ada di Baluwarti.

Wilayah ini mempunyai dua buah pintu, yaitu *Kori Brajanala Lor* (Gapura utara) dan *Kori Brajanala Kidul* (Gapura selatan), satu dengan lainnya dihubungkan oleh dua jalur jalan yang sejajar dengan tembok kedhaton. Pada awal tahun 1900 Susuhunan Pakubuwana X memperluas wilayah Baluwarti dan menambahkannya dengan dua buah pintu Butulan yang terletak di sebelah tenggara dan sebelah barat daya. Masing-masing diresmikan pada tahun 1906 dan pada tahun 1907. Dengan adanya dua pintu tambahan ini penduduk yang tinggal di Baluwarti dapat lebih leluasa berhubungan dengan masyarakat di luar kompleks kedhaton. Wilayah Kelurahan Baluwarti dibatasi oleh empat kecamatan yaitu Kelurahan Kedung Lumbu di sebelah timur laut, Kelurahan Kauman di sebelah

barat laut, Kelurahan Gajahan di sebelah barat daya dan Kelurahan Pasar Kliwon di sebelah tenggara.

Baluwarti zaman dulu dengan Baluwarti sekarang jelas kondisinya berbeda. Awalnya Baluwarti merupakan wilayah yang dihuni keluarga keraton dan abdi dalem. Namun sekarang kawasan permukiman Baluwarti telah mengalami pergeseran nilai sakral, walaupun secara fisik batas kawasan tidak mengalami perubahan, namun secara mitologi sudah tidak terlalu terasa nilai kesakralan.

Baluwarti sekarang merupakan bagian dari cagar budaya Keraton Kasunanan Surakarta yang perlu untuk dijaga dan dipertahankan keberadaannya. Baluwarti merupakan satu-satunya kelurahan yang 100% penduduknya tidak memiliki sertifikat (*Magersari*) dan hanya memperoleh izin tinggal dari Keraton. Perumahan dikelompokkan di dalam kampung berdasarkan peran di Keraton. Selain menjadi tempat kediaman pangeran, sentana dan para bangsawan lainnya yang masuk kerabat raja, beberapa bupati nayaka, bupati, prajurit dan abdi dalem, baik pria maupun wanita juga bertempat tinggal di lingkungan Baluwarti.

Abdi dalem wanita dikepalai oleh Nyai Lurah Gandarasa dan Nyai Lurah Sekullanggi, masing-masing tinggal di kampung sebelah timur dan selatan keraton yang disebut Gondorasan. Abdi dalem prajurit Tamtama dan Carangan tinggal di kampung sebelah timur yang disebut Tamtaman, sedang prajurit Wirengan di sebelah barat daya keraton. Abdi dalem ini dianggap dapat menambah magi kepada raja. Oleh sebab itu tempat kediamannya terdapat pada lingkaran kedua, tidak jauh dari kraton. Golongan prajurit Tamtama dan Carangan bertugas menjaga keselamatan raja dan kedhaton, agar peristiwa penyerbuan kedhaton Kartasura tidak terulang. Prajurit Wirengan mempunyai fungsi khusus

menjaga keamanan jalannya gunungan, yang pada tiap upacara garebeg dibawa dari kedhaton ke Mesjid Ageng. Prajurit ini berjalan di kanan dan kiri gunungan, dan pada saat-saat tertentu mereka menari tayungan di sepanjang jalan.

Penduduk yang tinggal di daerah Baluwarti dalam beberapa hal terikat pada peraturan-peraturan tertentu, misalnya hubungan mereka dengan masyarakat di luar *Kori Brajanala*, yang juga disebut *Kori* (lawang) *Gapit*, lebih terbatas, karena kori itu antara pukul 23.00 dan 05.30 ditutup. Selain itu apabila memasuki Baluwarti mereka harus menaati peraturan-peraturan tertentu.

Tidak seluruh tempat pemukiman di Baluwarti dipakai sebagai tempat kediaman secara pribadi. Ada beberapa yang diperuntukkan bagi kepentingan keraton, misalnya di sebelah barat Kori Brajanala Lor terdapat rumah penjagaan Dragorder, yang di kalangan penduduk dikenal sebagai Dragunder, berikutnya Mesjid Suranata dan tempat kereta raja. Di sebelah timur *Kori Brajanala Lor* itu terdapat *Paseban Kadipaten*, rumah penjagaan prajurit, dan di sebelah timurnya lagi terdapat Sekolah Ksatriyan. Di depan sekolah ini terletak Gedung *Sidikara*. Di kanan dan kiri *Kori Kemandhungan* terdapat tempat kereta dan halaman depan *kori* itu, yang disebut *Balerata* atau *Maderata*, merupakan tempat untuk naik dan turun dari kereta.²⁴

Potensi Kelurahan Baluwarti sebagai kampung wisata memang secara tidak langsung sudah menjadi program kelurahan. Pihak Keraton Kasunananpun sangat mendukung program kelurahan yang merupakan panjang tangan dari pemerintah. Hal tersebut tampak dari beberapa usaha pihak kelurahan yang sudah mencoba menempatkan beberapa identitas di setiap bagian wilayah kelurahan

²⁴ http://nomor.net/id2/pengajaran-694/Baluwarti_31606_nomor.html

Baluwarti, seperti adanya papan nama di setiap gang jalan menuju kampung-kampung yang ada di kelurahan Baluwarti.

Beberapa papan informasi terkait tempat dan identitas kampung atau bagian dari Baluwarti sudah ada, namun masih sebatas nama tempat belum mewakili sebuah identitas visual yang menyatukan dan ciri khas dari Baluwarti sebagai tempat yang memiliki potensi keunggulan di wilayah wisata. Seperti tampak pada gambar 3 dan gambar 4, terdapat papan nama di depan jalan kampung Wirengan, Gambuhan.



Gambar 3, Papan nama Kampung Gambuhan,
foto oleh Zarkasi 2015



Gambar 4, Papan nama Kampung Wirengan,
foto oleh Zarkasi 2015

Kondisi potensi wisata Baluwarti seperti bangunan, makanan, seni budaya, juga sedikit banyak mengalami perubahan seiring dengan bergesernya nilai kesakralan. Namun demikian karakteristik yang ada masih terlihat dan bisa menjadi daya tarik tersendiri.

1. Bangunan

Bangunan di kawasan Baluwarti, bangunan utama Keraton Kasunanan, bangunan tempat para pejabat keraton serta para punggawa dan abdi dalem masih terjaga keasliannya 90%, hal tersebut seiring dengan beberapa kejadian yang pernah terjadi yaitu kejadian dua kali kebakaran di dalam keraton, kemudian banyaknya masyarakat yang hadir dan bermukim di dalam Baluwarti yang secara tidak langsung tinggal dan mendirikan bangunan di sekitar bangunan-bangunan inti yang menjadi ciri khas baluwarti.

Namun demikian karakteristik bangunan di kawasan Baluwarti masih dapat dilihat secara jelas. Bila pengunjung masuk kawasan Baluwarti, dari arah

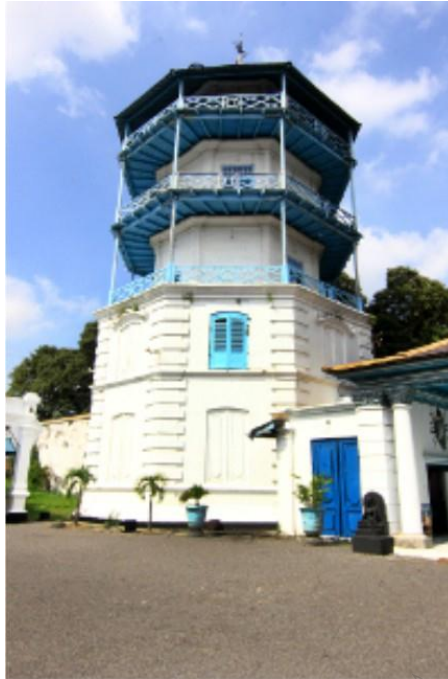
utara sebelum masuk kita bisa melihat *kori Brojonolo lor* atau pintu *gapit*. Kemudian masuk di kawasan Baluwarti dan bisa dilihat bangunan Keraton yang masih berdiri megah, dengan karakter bangunan Songgo Buwononya. Rumah-rumah keluarga, kerabat keraton, para pegawai dan abdi dalem.

Secara umum rumah di Baluwarti dapat diklasifikasikan sedikitnya menjadi tiga kelompok. Pertama, tipe rumah Jawa lengkap berbentuk *Joglo* dengan *pendapa*, *peringgitan*, *dalem ageng*, ditambah dengan deretan rumah di kanan dan kiri, bahkan kadang-kadang juga di depan bangunan utama. Tipe rumah ini pada umumnya didirikan di halaman yang luas, dikelilingi oleh tembok yang cukup tinggi dan diberi *regol* di tengahnya.

Kelompok kedua adalah tipe rumah Jawa berbentuk Limasan dan kelompok ketiga adalah bentuk Kampung serta bentuk lain yang lebih sederhana. Pada umumnya rumah-rumah di Baluwarti termasuk tipe rumah sederhana. Di sebelah utara, barat dan selatan ditemukan beberapa saja dengan tipe pertama yang dihuni oleh golongan strata atas.



Gambar 5, Regol disalah satu bangunan Ndalem Kayonan ,foto oleh Zarkasi 2015



Gambar 8, bangunan Songgo Buwono,
copy file oleh Asmoro2015

Pada bagian bangunan juga terdapat pendukung karakter visual yang terdapat pada ornamen bangunan, antara lain seperti yang terdapat di atas pintu, teras.



Gambar 9, Ornamen di atas pintu,
copy file oleh Asmoro2015



Gambar 10, Ornamen di teras,
Foto oleh Zarkasi 2015

Secara tidak langsung, ketika membicarakan bangunan di Baluwarti, pasti yang tampak adalah karakteristik dari Bangunan Keraton Kasunanan Surakarta.

2. Makanan

Potensi wisata Baluwarti selain bangunan dan historisnya, juga ada kuliner eksotik yang menjadi bagian dari karakter Baluwarti yang diantaranya adalah :

a. Wedang Dongo :

Wedang dongo sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *wedang ronde*. Dalam sepori *wedang dongo*, Anda dapat menikmati kacang, kolang-kaling, bulatan ketan berisi kacang yang ditumbuk seperti *ronde*, dan masih ditambah lagi dengan jelly dan rumput laut. Kuah *wedang dongo* berbeda dengan kuah *ronde* yang bening. Dalam *wedang dongo*, kuahnya berwarna coklat dengan rasa jahe

yang sangat kuat. Selain jahe, rempah-rempah yang lain juga dicampur sehingga rasa hangatnya semakin kuat.



Gambar 11, Wedang Dongo,
Copy file oleh Zarkasi 2015

b. Ledre :

Ledre merupakan makanan ringan yang terbuat dari campuran tepung ketan, parutan kelapa muda, air, gula, garam, dan pisang yang merupakan komposisi utama camilan ini. Pisang yang digunakan untuk membuat ledre juga bukan sembarang pisang. Produsen biasa menggunakan pisang raja yang telah masak. Alasan menggunakan pisang raja adalah untuk menjaga kualitas aroma dan rasa ledre tersebut.

Proses pembuatan Ledre dengan cara menuangkan adonan berupa campuran gula, garam, parutan kelapa muda, air, serta tepung ketan yang dituangkan ke dalam wajan yang sudah diolesi mentega. Adonan dalam wajan kemudian ditekan-tekan dengan sendok hingga tipis, selanjutnya diberi pisang raja yang telah dilumatkan, dan diberi taburan gula pasir. Ledre yang bagian

bawahnya sudah berkerak menandakan ledre sudah matang. Padatahap terakhir, ledre digulung hingga membentuk seperti semprong baru diangkat dari wajan dan akan mengeluarkan aroma pisang manis yang khas. Resep yang digunakan tersebut sudah dilakukan secara turun temurun.

c. Bakmi Toprak :

Bakmi toprak adalah merupakan hidangan sepinggan yang mirip dengan soto mie. Bakmi toprak memiliki karakter dari bahannya berupa mie kuning rebus, potongan-potongan lauk tempe dan potongan kol/kubis, sert kacang tanah yang digoreng. Bakmi toprak biasanya disajikan dengan kuah panas dengan sambal cabai rawit.

d. Beras Kencur

Beras kencur atau jamu beras kencur terbuat dari bahan beras yang sudah dibersihkan dan dihaluskan, kemudian ditambahkan dengan kencur. Perpaduan antara beras dan kencur yang disatukan dalam bentuk minuman yang disebut sebagai jamu ini banyak mengandung vitamin B. Kemudian agar tercipta rasa manis ditambahkan lah gula jawa atau gula merah.

e. Bubur Suro

Bubur suro dibuat dari beras, santan, garam, jahe, dan sereh. Rasanya gurih dengan nuansa asin-pedas tipis. Di atas bubur ini ditaburi serpihan jeruk bali dan bulir-bulir buah delima, serta tujuh jenis kacang, yaitu: kacang tanah, kacang mede, kacang hijau, kedelai, kacang merah, kacang tholo, sebagian digoreng, sebagian direbus. Diakhiri dengan beberapa iris ketimun dan beberapa lembar daun kemangi.

Lauk yang umum dipakai untuk mendampingi bubur suro adalah opor ayam dan sambal goreng labu siam berkuah encer dan pedas. Campuran itu menjadikan bubur suro sangat bergizi.

f. Ampyang

Ampyang adalah makanan tradhisional khas Jawa yang terbuat dari kacang tanah dan diberi gula jawa. Rasa ampyang itu manis dan gurih. Proses pembuatannya adalah kacang tanah disangrai sampai matang. Gula merah, gula pasir, air dan air jahe dimasak dan diaduk hingga berambut. kacang tanah dimasukkan dan diaduk rata. Diambil dengan sendok dan ditaruh ke atas daun pisang, ratakan, lalu diamkan hingga mengering. Biasanya ampayng disajikan dalam stoples.

3. Seni Budaya

a. Tari Bedhaya Ketawang:

Tari Bedhaya Ketawang merupakan sebuah tari yang sangat disakralkan dan hanya digelar dalam waktu tertentu. Tari tradisional Solo ini dulunya hanya dimainkan oleh tujuh orang wanita saja. Namun saat ini, karena merupakan tarian yang sangat sakral dan istimewa maka harus dimainkan oleh sembilan penari. Delapan penari dari kalangan kerabat keraton dan konon, satu lagi dibawakan oleh sang Ratu Nyai Roro Kidul sebagai tanda hormat terhadap keturunan raja dinasti Mataram.

Tari tradisi Keraton Surakarta Hadiningrat ini dibagi 3 macam. Yakni, tari dengan sifat magis religius, lalu tari yang menampilkan peperangan seperti *Supit Urang* dan *Garuda Nglayang* dan yang terakhir sebagai tari yang mengandung cerita. Menurut Sinuhun Paku Buwono X, Tari Bedhaya Ketawang merupakan lambang cinta Ratu Kidul kepada Panembahan Senopati.

Masing-masing tari yang berasal dari keraton memiliki arti yang dalam dan dipadu dengan hal yang berhubungan dengan lelembut yang diyakini memiliki hubungan baik dengan keluarga keraton. Sehingga tarian disini memiliki hal mistis dan gaib yang sangat kuat. Tarian ini diciptakan oleh penembahan Sanapati-Raja Mataram yang pertama dikala bersemadi di Pantai Selatan. Menurut kisah, sewaktu semedinya ia bertemu dengan Ratu Roro Kidul yang sedang menari dan kemudian mengajarkan tariannya pada penguasa Mataram ini.

b. Karawitan

Seni karawitan mempunyai berbagai fungsi, mulai dari untuk kepentingan ritual sampai pada ekspresi seni hingga sebagai hiburan masyarakat di dalam lingkungan Baluwarti. Karawitan merupakan Gamelan adalah hasil budaya yang turut andil dalam proses pembentukan bangsa secara sosio kultural. Konon budaya gong yang berasal dari benua Asia menyebar sampai pulau Jawa telah mengalami sejarah panjang di bidang teknik metalurgi sampai mempunyai estetika musikalitas yang khas di berbagai daerah di nusantara. Gamelan telah menjadi perabot upacara di dalam kehidupan keraton. hingga sarana pengenalan agama Islam oleh para Wali. Keraton yang dulu merupakan pusat kekuasaan politik dan kebudayaan telah mewariskan budaya gamelan dengan segala aturan yang melekat padanya. gamelan untuk berbagai fungsi kehidupan di masyarakat.

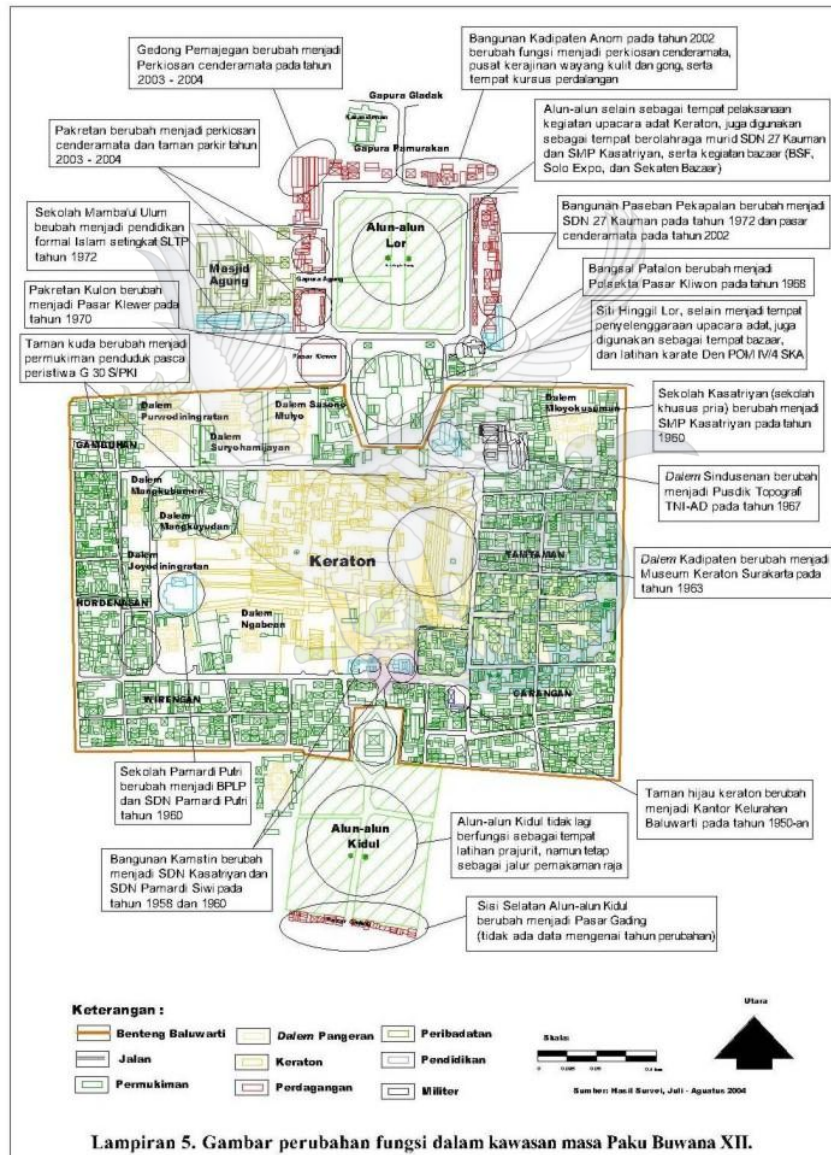
c. Wayang Beber

Wayang beber merupakan rangkaian lukisan cerita wayang pada kain yang berpijak pada cerita Panji. Disebut “beber” karena sang dalang harus membentangkan kain bergambar wayang itu kemudian menguraikan atau membeberkan kisahnya. Dalam bahasa Jawa, *dibeber* berarti dibentangkan.

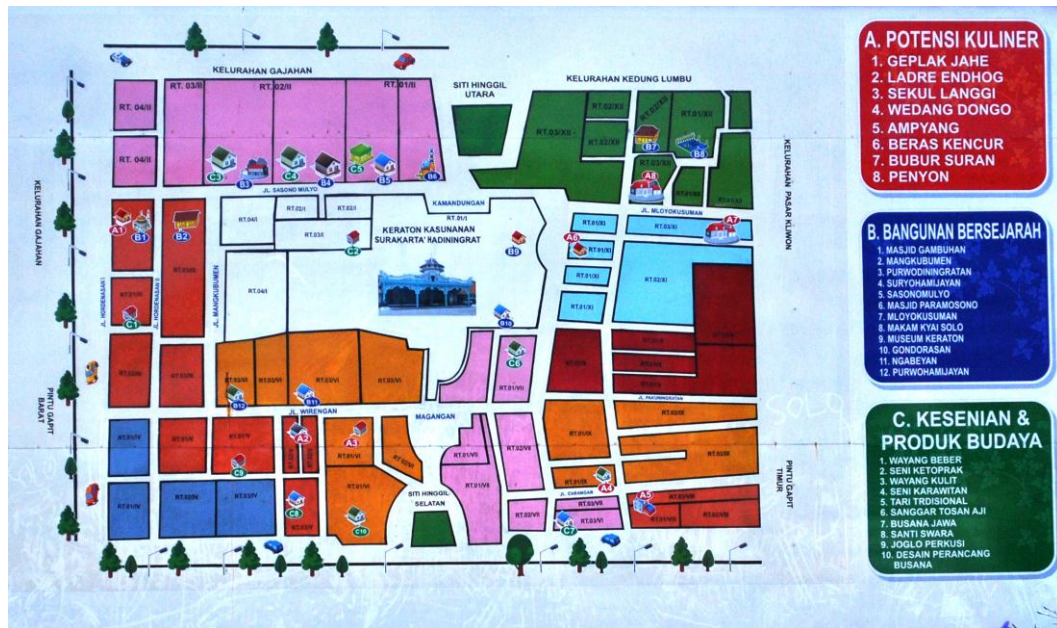
Berbeda dengan wayang kulit yang anak wayangnya diambil satu-satu ketika dimainkan, dalam wayang beber ini sang dalang tinggal bercerita sambil menunjuk gambar dengan kayu atau bambu kecil.

Saat ini di Baluwarti tepatnya di Kampung Gambuhan ada salah satu seniman pelestari pembuat wayang beber yang bernama Joko Sri Yono.

4. Peta wisata



Gambar 12, Peta perubahan fungsi bagian Keraton Kasunanan Surakarta
copy file oleh Asmoro 2015



Gambar 13, Peta Jelajah Wisata Baluwarti,
Foto oleh Zarkasi 2015

B. Identifikasi Visual Kawasan Baluwarti:

Melakukan pengamatan dalam rangka memahami elemen-elemen pembentuk citra kawasan untuk materi perancangan identitas visual :

1. Path (Jalur) : merupakan jalur sirkulasi yang menjadi karakteristik yang jelas, seperti jalan utama. Jalur utama yang menjadi jalur sirkulasi yang menghubungkan tempat satu dan lainnya dalam kawasan baluwarti, memiliki kekhasan tersendiri engan sistem supit urangnya, banyak terdapat bangunan yang mencerminkan karakter yang ada sepanjang kawasan baluwarti, seperti bangunan gapuro, tembok beteng yang tinggi dll.



Gambar 14, jalur jalan bagian sebelah timur keraton,
Foto oleh Zarkasi 2015

Kawasan Baluwarti memiliki jalan utama di sebelah barat dan timur membentang dari utara keselatan. Jalan utama ini mengelilingi *keraton* sebagai pusatnya. Selain jalan utama juga terdapat jalan sirkulasi menuju kampung-kampung, Wirengan, Tamtaman, Mloyokusuman, Gambuhan dll.



Gambar 15, jalur gang menuju tiap kampung di
kawasan Baluwarti, Foto oleh Zarkasi 2015



Gambar 16, jalur jalan terdapat gapuro depan keraton di kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015



Gambar 17, jalur sapit urang ketika akan masuk kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015

Sepanjang jalur sirkulasi masuk dan keluar Baluwarti terdapat beberapa obyek yang menjadi kekhasan/karakter Baluwarti, seperti Gapura, Beteng tinggi, Pintu besar, songgobuwono, kamandungan dll.

2. *Edge* (Tepian) : Merupakan batas atau peralihan antara dua daerah. Kawasan Baluwarti memiliki karakteristik batas yang berujud beteng dan pintu besar (Kori)/ pintu gapit yang membatasi anatar kawasan Baluwarti dan luar Baluwarti, kemudian adanya nama wilayah kampung yang disesuaikan penghuninya (*sentana dalem* dan *abdi dalem*) seperti Kampung Wirengan dari kata *wireng* (penari wayang orang atau tarian klasik Jawa), Kampung Carangan dan Tamtaman (Prajurit), Kampung Gambuhan (Penabuh gamelan) dll. Kemudian ada aturan-atauran yang menjadi pmbatas waktu ketika pintu gapit besar (Kori) ditutup jam 22.00 WIB dan dibuka jam 05.00 WIB.



Gambar 18, kori Brojonolo selatan masuk kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015



Gambar 19, tulisan aturan di kawasan Baluwarti,
Foto oleh Zarkasi 2015

Kemudian ada aturan-aturan yang menjadi pembatas waktu ketika pintu gapit besar (Kori) ditutup jam 22.00 WIB dan dibuka jam 05.00 WIB.

3. *District* (Kawasan) :

Merupakan Suatu daerah dalam lingkup Baluwarti, yang ditandai seperti Wirengan, Gambuhan, Tamtaman, Carangan, Mloyokusuman, Langensari, Sasono Mulyo dll.

4. *Nodes* (simpul) : Merupakan simpulan atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu. Selain berwujud fisik bangunan atau jalan simpulan ini di baluwarti karena Bagian dari Keraton Kasunanan maka memiliki

kegiatan seperti seni budaya yang mempertemukan berbagai pihak, seperti acara Grebeg, Gunungan, ada museum, ada kraton, Sekaten dll.

5. *Landmark* (Tetenger) : Merupakan bentuk visual yang menonjol, yang bisa menjadi ciri khusus kawasan. Baluwarti jelas memiliki bentuk visual yang sangat menonjol adalah kraton kasunanan dengan kamandungannya, songgobuwononya, ornamen pada teras bangunan, bentuk gapuro dll.

6. *Consumer Journey* : Proses mengamati pola tingkah laku target audiens (calon wisatawan/pengunjung Baluwarti). Pada tahap ini dilakukan pengamatan pada para pendatang yang berkunjung ke Baluwarti, dan hal yang paling ingin dilihat mereka adalah Keraton Kasunanan Surakarta. Berdasar pengamatan tersebut maka karakteristik dari Keraton adalah bangunan yang disebut Songgo Buwono.



Gambar 20, beberapa pengunjung di kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015

C. Perancangan Desain

1. Konsep perancangan: cenderung *Indies*, yaitu menggabungkan pengaruh lokal dan eropa, terkait keberadaan Baluwarti yang berada di kawasan kraton Kasunanan.

- a. Perencanaan media terdiri dari tujuan, strategi, dan program media.

Perancangan identitas visual bertujuan untuk membangun destination branding kelurahan baluwarti sebagai kampung wisata. Strategi yang digunakan dalam merencanakan identitas visual tersebut lebih cenderung pada interpretasi mandiri, yang berdasar dari data yang ditemukan atau diperoleh. Jadi perancangan desain tidak berdasar dari pesanan keinginan konsumen dalam hal ini unsur yang berkepentingan terhadap Baluwarti sebagai kampung wisata, namun perancangan desain identitas vidual merupakan proses menginterpretasi kebutuhan karakter visual yang bisa digunakan dalam membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) untuk berkunjung dan mengkonsumsi. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, *tagline*, logo, warna, tipografi dan keseluruhan rangkaian sistem identitas dan aplikasinya

- b. Perencanaan kreatif terdiri dari tujuan, strategi, isi pesan, bentuk pesan

Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukan keunikan dan kekuatan dari Baluwarti. Konsep *Indies* menjadi plihan dalam merancang visualnya.

Pesan yang ingin dimunculkan lewat konsep *indies* ini adalah karakter dari Baluwarti yang tersusun dari tradis budaya yang secara tidak langsung campuran antara budaya lokal dan pengaruh dari kolonial.

- c. Perencanaan tata desain terdiri dari visualisasi, tipografi dan warna.

Studi visual tipografi

Baluwarti

Bernard MT Condensed

Baluwarti

Great Victorian Standard

Baluwarti

Goudy Old Style

BALUWARTI

Bernard MT Condensed

Baluwarti

Krinkes Decor

Gambar 21, beberapa alternative pilihan tipografi, copy file oleh Asmoro 2015

2. Visualisasi desain

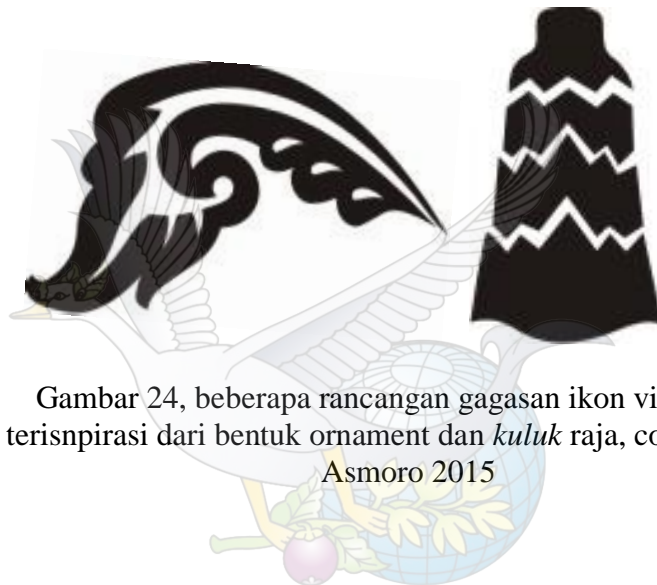
1). Layout gagasan



52



Gambar 23, beberapa rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk atap bangunan jawa, copy file oleh Asmoro 2015



Gambar 24, beberapa rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk ornament dan *kuluk* raja, copy file oleh Asmoro 2015

2). Layout kasar



Gambar 25, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terisnpirasi dari bangunan sebelah kiri kanan kori Brojonolo, copy file oleh Asmoro 2015



BALUWARTI

Gambar 26, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terinspirasi dari bentuk atap bangunan Jawa, copy file oleh Asmoro 2015



Baluwarti

Gambar 27, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terinspirasi dari bentuk ornamen, copy file oleh Asmoro 2015

3). Layout lengkap



Baluwarti

Gambar 28, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terinspirasi dari bentuk ornamen dan Songgo Buwono, copy file oleh Asmoro 2015



Gambar 29, rancangan gagasan ikon visual dan nama Baluwarti yang terisnpirasi dari bentuk Kuluk Raja, file oleh Asmoro 2015



Gambar 30, rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih, file oleh Asmoro 2015



Gambar 31, rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih warna, file oleh Asmoro 2015



Gambar 32, rancangan gagasan ikon visual yang terinspirasi dari bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih dan lebih sederhana, file oleh Asmoro 2015

b. *Tigline*



Gambar 33, *Tigline* kampung wisata kelurahan Baluwarti, file oleh Asmoro 2015

Tigline untuk kampung wisata Baluwarti dipilih kata dan kalimat hasil dari observasi, bahwa kawasan Baluwarti merupakan kawasan yang masih menjaga tradisi yang ada berupa tradisi dalam kegiatan keraton yang masih dan selalu dilakukan, diantaranya ada Sekaten, Suroan, Grebek, Gunungan. Kegiatan tradisi tersebut sangat melekat dalam kehidupan masyarakat Baluwarti, terutama para abdi dalem yang secara tulus mengabdikan pada Raja dan Keraton Kasunanan. Berdasar hal tersebut maka *Tigline* dari kampung wisata Baluwarti dipilih kalimat “Tradisi dengan

Hati”, dengan jenis huruf *Freestyle Script*, yang merupakan jenis huruf/font yang berkesan elastis, tidak kaku dan dinamis, yang mencitrakan tradisi budaya yang tulus.

c. Visual Penanda Nama Kampung

1) Desain gambar ilustrasi nama kampung Baluwarti



Gambar 34, Desain final gambar ilustrasi dari nama kampung Baluwarti, desain oleh Asmoro 2015

Pada identitas visual berupa tanda nama kampung di kawasan kelurahan Baluwarti, selain tulisan nama kampung yang didasari atas nama penghuninya dan ditulis dengan tipografi huruf *Great Victorian standart*, pada perancangan ini dibuat juga gambar ilustrasi dari karakter nama kampung tersebut. Gambar ilustrasi tersebut diantaranya seperti Mloyokusuman dan Purwodingngratan yang dihuni para Pangeran maka ilustrasi gambar yang dibuat adalah semacam bangunan Pendapa yang menjadi cirri khas bangunan dalam rumah para Pangeran. Kemudian kampung Wirengan dan Tamtaman yang penghuninya adalah para prajurit maka gambar ilustrasinya juga berupa karakter figure prajurit.

Kemudian kampung Langensari dibuat gambar ilustrasi berupa visual kepala kuda yang tampak dari samping, sedangkan kampung Lumbung Wetan, gambar ilustrasinya berupa seikat padi, kampung Gondorasan dan Sekolanggen gambar ilustrasi dibuat berupa nasi tumpeng dan tempat menanak nasi.

2) Layout Lengkap beberapa nama kampung Baluwarti



Gambar 35, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan tipografi untuk nama kampong Baluwarti, file oleh Asmoro 2015



Gambar 36, beberapa rancangan gagasan ikon visual dan tipografi untuk nama kampung Baluwarti, file oleh Asmoro 2015

Identitas visual penunjuk nama kampung dikawasan kelurahan Baluwarti, selain nama kampung yang namanya berdasar atas nama penghuninya dan ditulis dengan tipografi jenis huruf *Great Victorian standart*, dibuat pula ilustrasi gambar karakter dari nama penghuninya, yang diletakkan pada posisi sebelah kiri tulisan nama kampung.

3. Desain final dan deskripsi

a. Visual Logo Baluwarti dan *Tigline*



Gambar 37, Desain Final nama kampong Baluwarti,
file oleh Asmoro 2015

Secara umum logo Baluwarti menunjukkan karakter khas dari apa yang terlihat di kawasan Baluwarti yaitu Keraton. Karakter Keraton diwakili oleh bentuk bangunan Songgo Buwono, yang dibuat semacam siluet. Pilihan tipografi adalah *Great Victorian standart* , yang karakter hurufnya tegas namun tidak kaku, mewakili karakter nama Baluwarti yang berarti benteng, dan kesan tradisi melalui bentuk ornamentik pada beberapa hurufnya.

Komposisi dipilih asimetris, dimana bangunan Songgo Buwono diletakkan di atas kalimat Baluwarti bagian kiri, ditengah tengah huruf B, A, dan L, sehingga terlihat visual yang cenderung horizontal namun dinamis. Kemudian *Tigline* dengan kalimat “Tradisi dengan Hati” ditempatkan pada bagian bawah kanan dari kalimat Baluwarti. Komposisi kalimat Baluwarti yang ukuran hurufnya

dibuat lebih besar dari pada *tagline* dan posisi di antara gambar bangunan Songgo Buwono di sebelah kiri atas dan *tagline* disebelah kanan bawah, secara tidak langsung membuat keseimbangan terseniri dan terlihat kokoh.

b. Visual Nama Kampung



Gambar 38, Desain final nama kampong Baluwarti, Gondorasan dan Langensari file oleh Asmoro 2015



Gambar 39, Desain final nama kampong Baluwarti,
Sekullanggen dan Tamtaman
file oleh Asmoro 2015

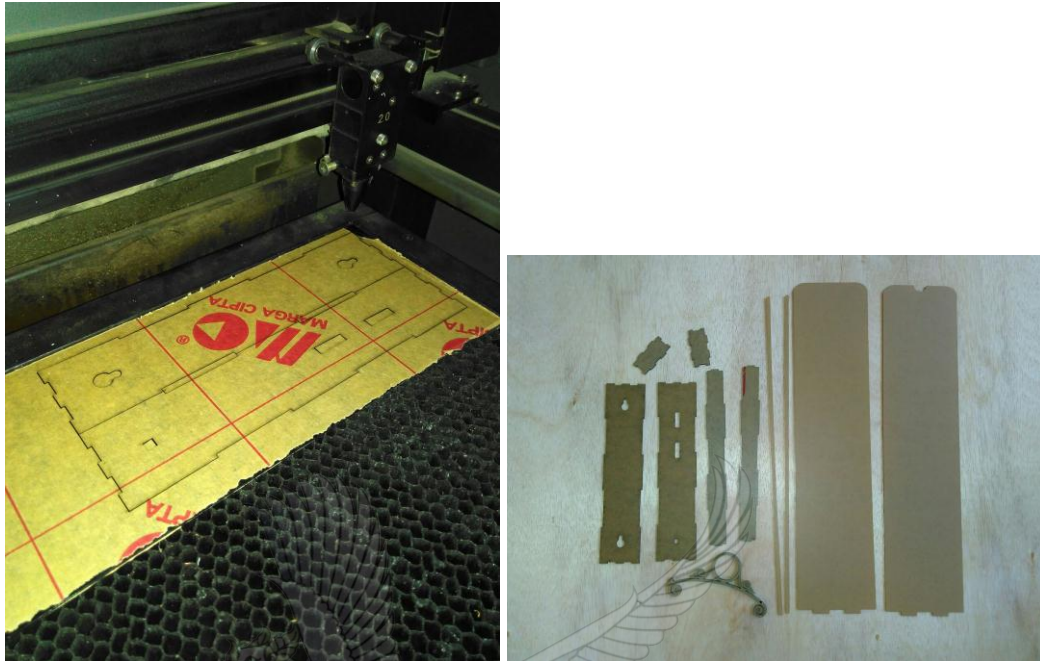


Gambar 40, Desain final nama Kampong Baluwarti,
Wirengan dan Lumbung Wetan
file oleh Asmoro 2015



Gambar 41, Desain final nama Kampong Baluwarti,
Mloyokusuman dan Purwodiningratan
file oleh Asmoro 2015

Desain identitas visual berupa papan nama kampung dibuat *Prototypenya* dengan bahan akrilik tebal 3 mm, dan besi.. Akrilik dipotong dengan teknik sinar laser, sesuai desain.



Gambar 42, proses pemotongan akrilik dengan teknik laser file oleh Asmoro 2015



Gambar 43, proses penyusunan dan pengeliman potongan akrilik file oleh Asmoro 2015

Huruf atau tulisan dibuat dengan sistem *cutting sticker* yang kemudian ditempelkan pada permukaan akrilik



Gambar 44, proses pemotongan besi
file oleh Asmoro 2015



Gambar 45, proses pengecatan besi
file oleh Asmoro 2015



Gambar 46, alternative prototype papan nama kampung Baluwarti
file oleh Asmoro 2015

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Rencana tahapan berikutnya adalah pada tahun ke dua yaitu pengembangan *prototype* menjadi bahan promosi Baluwarti, diantaranya adalah pembuatan buku visual potensi wisata Baluwarti dan media pendukungnya. Kemudian pendaftaran HAKI terhadap *tagline*, sistem tipografi hasil dari *prototype* di tahun pertama. Pendaftaran HAKI akan memberikan posisi yang kuat terhadap *branding* Baluwarti dalam aspek pembeda dengan obyek wisata yang lain.



BAB VII

KESIMPULAN

Hasil rancangan atau desain identitas visual, berupa *tagline* dan ikon visual berupa logo dan papan nama kampung di kawasan Baluwarti merupakan hasil dari identifikasi potensi wisata dan identifikasi visual karakter Baluwarti. Karakter Baluwarti diidentifikasi dari bentuk bangunan Songgo Buwono yang paling kuat dari bangunan keraton, yang merupakan tujuan utama wisatawan datang ke Baluwarti.

Rancangan Identitas visual logo Baluwarti, papan nama kampung di kawasan Baluwarti cenderung *indies*, dengan menggabungkan antara karakter tradisi dan eropa, yang mana bangunan di kawasan Baluwarti memang campuran antara bangunan Jawa dan Eropa, dengan karakter benteng-benteng serta ornamennya. Hasil perancangan identitas visual, berupa logo Baluwarti, dan nama kampung di kawasan Baluwarti ini, mengambil karakter dari potensi apa yang ada dan tampak dari kawasan sekitar kelurahan Baluwarti. Beberapa karakter yang dimanfaatkan perancangan adalah berupa bangunan benteng, bangunan Keraton, dan karakter nama kampung di seputar kelurahan Baluwarti yang dinamai berdasar nama kelompok penghuninya.

Karakter tipografi yang digunakan dalam identitas Baluwarti adalah karakter *font* jenis *Great Victorian standart* , yang karakter hurufnya tegas namun tidak kaku, mewakili karakter nama Baluwarti yang berarti benteng, dan kesan tradisi melalui bentuk ornamentik pada sebagian badan hurufnya. Identitas visual lainnya adalah tanda berupa ilustrasi gambar pada nama kampung di Baluwarti. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa prototype pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi berupa logo

Baluwarti dan nama kampung di kawasan Baluwarti yang menjadi bagian rangkaian sistem identitas. Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukkan keunikan, kekhasan dan kekuatan dari Baluwarti.

Tagline “Tradisi dengan Hati”, memiliki makna bahwa kawasan Baluwarti memiliki keunikan berupa kehidupan tradisi lokal yang berkembang dari kekuatan pengabdian yang tulus oleh masyarakatnya. Diharapkan identitas visual yang dibuat secara komunikasi visual dapat mempengaruhi dan mengajak masyarakat atau pengunjung untuk berbondong-bondong datang dan berwisata di Baluwarti.



DAFTAR SUMBER

SUMBER PUSTAKA

- A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa, Bandung.
- Adityawan, Arif dan Tim libang Concept. *Tinjauan Desain Grafis*. PT. Concept Media, Jakarta. 2010
- Gustami SP. Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia , 2007 hal 258, Penerbit Prasista, Yogyakarta
- Haryati, Sophia Ratna Rr. Semiotika Ruang Sebagai Unsur Pembentuk Struktur Permukiman Tradisional Baluwarti Di Keraton Surakarta, Program Pascasarjana Fakultas Teknik Arsitektur Ugm, Yogyakarta, 2014 , *Tesis*
- Karjoko, Lego. Mimbar Hukum volume 21, nomor 1, Februari 2009
- Lynch, Kevin (1960), *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge.
- Philip Kotler. *Manajemen Pemasaran (Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Pengendalian)* Jilid II Cetakan kelima. Penerbit Erlangga, Jakarta, 1996.
- Rajiman. *Toponimi Kota Surakarta*. Medio: Surakarta, 2002
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, Drs. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press. Yogyakarta. 2006
- Situmorang, Syafrizal Helmi. *Destination Brand: Membangun Keunggulan Bersaing Daerah, Wahana Hijau* vol 4 no 2. Desember 2008
- Surachman S. A. 2008. *Dasar-dasar Manajemen Merek*. Malang: Bayu Media Publishing.

Sumber Lain

- <https://danisgamelansolo.wordpress.com/2010/09/10/seni-karawitan-masihkah-dicintai-masyarakat-jawa>
- <http://soloraya.com/2014/01/25/joko-sri-yono-pelestari-wayang-beber/>
- Harto, Syafri. Kajian Wisata Budaya Terpadu Dalam Rangka Mengoptimalkan Potensi Lokal dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa (Optimalisasi Wisata Kawasan Muara Takus, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau). <http://repository.unri.ac.id>

Koran O, 28 Maret 2014

Majalah BRANDNA Vol. 2, No 6, (hal 17- 39) *Destination Branding*. 2008.

Menparekraf: warisan budaya adalah daya tarik wisata,
(<http://www.antaranews.com>, 26 Januari 2014)

Rotuo Sitompul, <http://travelblog.ticktab.com/2014/11/14/tari-bedhaya-ketawang-tari-tradisional-sakral-dan-sarat-hal-mistis/>



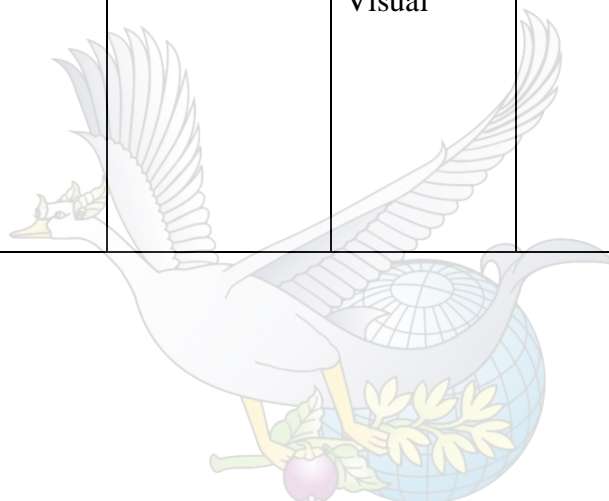
LAMPIRAN



Lampiran 1

Pembagian Kerja

NO	NAMA	INSTANSI ASAL	BIDANG ILMU	ALOKASI WAKTU (JAM/MINGGU)	URAIAN TUGAS
1	Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. / 0607117301	ISI SURAKARTA	Seni Rupa Murni	15 jam	Observasi, wawancara, Merancang, mendesain, Menyusun laporan
2	Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn / 0026067706	ISI SURAKARTA	Desain Komunikasi Visual	15 jam	Observasi, wawancara, Menyiapkan perlengkapan alat dan bahan, merancang desain



Lampiran 2

REKAPITULASI ANGGARAN DAN JADWAL PELAKSANAAN

A. Anggaran Biaya

NO	JENIS PENGELUARAN	BIAYA YANG DIUSULKAN	
		TAHUN I	TAHUN II
1	Honor output kegiatan	21.000.000	16.000.000
2	Belanja Bahan	31.893.000	40.000.000
3	Belanja Barang Non Operasional Lainnya	8.000.000	8.000.000
4	Belanja Perjalanan lainnya	9.000.000	6.000.000
	Jumlah	69.893.000	70.000.000

B. Jadwal Penelitian

N O	KEGIATAN	TAHUN II (2015)										TAHUN III (2016)							
		5	6	7	8	9	10	11	12	5	6	7	8	9	10	11	12		
	KEGIATAN TAHUN I																		
1	Observasi dan wawancara																		
2	Proses perancangan dan pembuatan beberapa prototype identitas visual																		
3	Pembuatan laporan																		
	TAHUN II																		
1	Observasi																		
2	Persiapan dan pendaftaran HAKI																		

Lampiran 3

Justifikasi anggaran

Rekapitulasi Penggunaan Dana Penelitian

Judul	: IDENTITAS VISUAL UNTUK MEMBANGUN DESTINATION BRANDING KELURAHAN BALUWARTI DI KAWASAN KRATON SURAKARTA SEBAGAI KAMPUNG WISATA BUDAYA
Skema Hibah	: Penelitian Hibah Bersaing
Peneliti / Pelaksana	
Nama Ketua	: MUCHAMMAD SOFWAN ZARKASI S.Sn., M.Sn.
Perguruan Tinggi	: Institut Seni Indonesia Surakarta
NIDN	: 0607117301
Nama Anggota (1)	: ASMORO NURHADI PANINDIAS M.Sn.
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
Dana Tahun Berjalan	: Rp 70.000.000,00
Dana Mulai Diterima Tanggal	: 2015-04-13

Rincian Penggunaan

1. HONOR OUTPUT KEGIATAN				
Item Honor	Volume	Satuan	Honor/Jam (Rp)	Total (Rp)
1. membayar tenaga bantu	3.00	paket / bulan	1.000.000	3.000.000
2. bayar tenaga bantu 6 orang x 3 bulan	18.00	orang	1.000.000	18.000.000
Sub Total (Rp)				21.000.000,00
2. BELANJA BAHAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. membeli blok note	2.00	buah	5.000	10.000
2. membeli kertas HVS 80 gr	2.00	rim	40.000	80.000
3. membeli isi gun tacker L 300mm	5.00	buah	5.000	25.000
4. beli bolpoint	2.00	buah	5.000	10.000
5. beli tinta refill epson L 800	2.00	botol	100.000	200.000
6. akrilik 3mm	10.00	lembar	300.000	3.000.000
7. membeli lem silikon, gun soligen	1.00	buah	150.000	150.000
8. beli isi ulang lem silikon	5.00	buah	50.000	250.000
9. beli spraymon	5.00	kaleng	100.000	500.000
10. tinner 1 kg	3.00	kaleng	50.000	150.000
11. cat besi	10.00	kaleng 1kg	100.000	1.000.000


12. beli mata gergaji	10.00	buah	10.000	100.000
13. beli amplas halus	10.00	roll	8.000	80.000
14. beli kompresor kecil	1.00	buah	2.000.000	2.000.000
15. gun spraybedger	2.00	paket	1.500.000	3.000.000
16. gergaji siku	2.00	buah	1.000.000	2.000.000
17. beli bahan besi dan bayar las	10.00	buah	300.000	3.000.000
18. dokumentasi	1.00	paket	500.000	500.000
19. penggandaan laporan kemajuan	8.00	eksemplar	50.000	400.000
20. membeli kertas yellow board	20.00	lembar	10.000	200.000
21. belanja akrilik 3mm	20.00	lembar	300.000	6.000.000
22. bayar dokumentasi ke dua	1.00	paket	500.000	500.000
23. penggandaan laporan akhir	8.00	eksemplar	50.000	400.000
24. beli kertas hvs 80gram	2.00	rim	40.000	80.000
25. belanja besi pipa	15.00	lonjor	300.000	4.500.000
26. bayar pajak pembelian barang dan konsumsi	1.00	paket	3.758.000	3.758.000
			Sub Total (Rp)	31.893.000,00
3. BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA				
Item Barang	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. konsumsi rapat 2	2.00	orang	35.000	70.000
2. pulsa	2.00	orang	100.000	200.000
3. konsumsi rapat 3	2.00	orang	35.000	70.000
4. pulsa	2.00	orang	100.000	200.000
5. konsumsi rapat 4	12.00	orang	35.000	420.000
6. konsumsi pembuatan prototype	40.00	orang	35.000	1.400.000
7. pulsa	2.00	orang	100.000	200.000
8. konsumsi rapat 5	2.00	orang	35.000	70.000
9. konsumsi buat laporan kemajuan	6.00	orang	35.000	210.000
10. konsumsi rapat 1	2.00	orang	35.000	70.000
11. konsumsi 2 orang	2.00	orang	35.000	70.000

12. konsumsi pembuatan prototype 6 orang x 14 hari	84.00	orang	35.000	2.940.000
13. beli pulsa 2 orang x 4 kali	8.00	kali	100.000	800.000
14. konsumsi rapat ke 7	2.00	orang	35.000	70.000
15. bayar becak	1.00	kali	70.000	70.000
16. konsumsi FGD	20.00	orang	50.000	1.000.000
17. konsumsi laporan akhir	4.00	orang	35.000	140.000
Sub Total (Rp)				8.000.000,00
4. BELANJA PERJALANAN LAINNYA				
Item Perjalanan	Volume	Satuan	Biaya Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. transportasi lokal 2 peneliti	60.00	hari	50.000	3.000.000
2. transport perjalanan 2 orang x 60 hari	120.00	hari	50.000	6.000.000
Sub Total (Rp)				9.000.000,00
Total Pengeluaran Dalam Satu Tahun (Rp)				69.893.000,00

Mengetahui,
Ketua LPPMPP ISI Surakarta


(R.M. Pramutomo, M.Hum)
NIP/NIK 196810121995021001

Surakarta, 10-11-2015
Ketua,


(MUCHAMMAD SOFWAN ZARKASI S.Sn.,
M.Sn.)
NIP/NIK 197311072006041002

Lampiran 4

Surat Artikel ilmiah diterima Jurnal Brikolase



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
JURUSAN SENI RUPA MURNI

Alamat: Jl. Ring Road Utara Mojosongo Km 3, Surakarta 67126, Telp. (0271) 8089151 Faks (0271) 8062959

SURAT KETERANGAN

No: 012/BRI/2015

Redaktur Jurnal Brikolase dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa artikel di bawah ini:

Judul : Perancangan Identitas Visual Kelurahan Baluwarti Sebagai
Kampung Wisata Budaya Di Surakarta

Penulis : M. Sofwan Zarkasi, S.Sn, M.Sn
dan Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn

Instansi Penulis : Dosen Program Studi seni Rupa Murni, dan
Desain Komunikasi Visual,
Institut Seni Indonesia Surakarta

Telah memenuhi syarat untuk dimuat dalam jurnal Brikolase. Vol. 7. No. 2 Desember 2015. Pada saat ini Jurnal Brikolase volume tersebut masih dalam proses penerbitan dan percetakan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan pihak-pihak berkepentingan harap maklum adanya.

Surakarta, 10 November 2015

Ketua Redaksi



Satriana Didiek Isnanta, S.Sn
NIP. 197212212005011002

Artikel ilmiah

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KELURAHAN BALUWARTI
SEBAGAI KAMPUNG WISATA BUDAYA DI SURAKARTA**

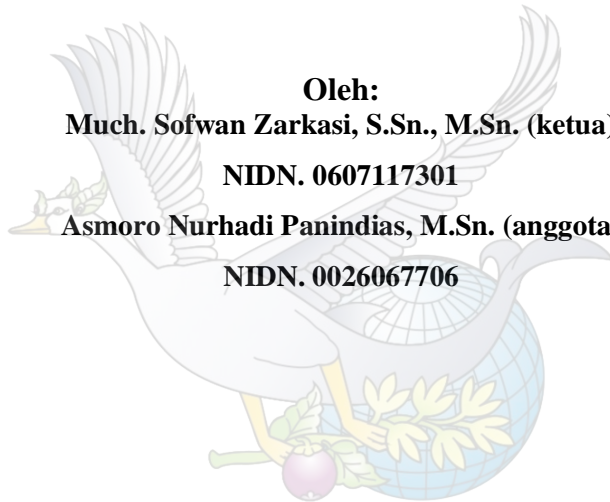
Oleh:

Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn. (ketua)

NIDN. 0607117301

Asmoro Nurhadi Panindias, M.Sn. (anggota)

NIDN. 0026067706



INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2015

Ringkasan

Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Solo, memiliki beberapa kawasan wisata budaya. Salah satu yang sedang dikembangkan adalah kawasan Kelurahan Baluwarti. Potensi yang dimiliki Baluwarti tidak lepas dari lokasinya yang berada di lingkungan Kraton Kasunanan Surakarta sehingga secara fisik terlihat dari arsitekturnya yang sangat kental dengan bangunan kuno Jawa. Potensi seni budaya lokal juga terdapat di kawasan Baluwarti seperti karawitan, *beksan* dan ketoprak. Keunikan lain yang dimiliki Baluwarti adalah penamaan kampung yang menyesuaikan nama penghuninya. Potensi pendukung lainnya adalah industri kuliner rumahan berupa makanan tradisional. Untuk mencapai tujuan sebagai kampung wisata budaya, dibutuhkan *branding* agar Baluwarti tertata dan terarah, memiliki satu tujuan, satu gaya, satu visual sehingga memiliki *brand image* atau citra di benak target konsumen. Tujuan dari karya seni ini adalah untuk memecahkan masalah dalam merancang *destination branding* identitas visual Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya dengan menguatkan *image* tradisional dan klasik melalui media komunikasi visual. Perancangan ini menggunakan pendekatan *A-A Procedure* sebagai pentahapan komunikasi persuasif mulai dari usaha membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) seperti yang diharapkan. Kemudian dalam mendapatkan data karakter kawasan Baluwarti digunakan teori dari Kevin Lynch yang menyebutkan 5 elemen yang membentuk kawasan yaitu *Path* (jalur), *Edge* (tepi), *District* (kawasan), *Nodes* (simpul), *Landmark* (*Tetenger*) dan selain itu juga data dari *Consumers journey* (pengamatan kunjungan konsumen). Produk perancangan yang dihasilkan, berupa prototype pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi berupa logo Baluwarti dan nama kampung di kawasan Baluwarti yang menjadi bagian rangkaian sistem identitas. Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukkan keunikan, kekhasan dan kekuatan dari Baluwarti.

Kata kunci : Identitas visual, destination branding, Baluwarti

A. Latar Belakang

Wisata telah menjadi sebuah kebutuhan hidup, karena wisata merupakan salah satu bentuk kegiatan rekreasi. Seperti yang tertera di Kamus Besar Bahasa Indonesia, pariwisata adalah yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi; pelancongan; turisme. Rekreasi menjadi usaha untuk menghilangkan kepenatan dan mencari suasana baru dari rutinitas sehari-hari. Sebagai sebuah kebutuhan hidup, maka manusia akan selalu mencari tempat sebagai tujuan wisata. Pariwisata dibedakan dalam beberapa jenis, yaitu pariwisata untuk menikmati perjalanan, pariwisata untuk kesehatan dan rekreasi serta pariwisata untuk kebudayaan yang didasarkan motivasi mempelajari sejarah dan kebudayaan masa lalu²⁵.

Salah satu bentuk wisata yang sedang berkembang adalah wisata budaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Wisata Budaya memiliki arti bepergian bersama-sama dengan tujuan mengenali hasil kebudayaan setempat. Hasil kebudayaan yang merupakan warisan dari nenek moyang dapat menjadi obyek wisata jika dikembangkan dengan baik. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf), Ibu Mari Elka Pangestu mengatakan, warisan budaya adalah daya tarik pariwisata yang berkelanjutan selama dilindungi, dijaga, dan dikembangkan tidak saja oleh pemerintah tetapi juga komunitas setempat²⁶. Lebih lanjut Menparekraf mengatakan bahwa pengembangan yang baik dari potensi wisata dari sebuah komunitas budaya akan dapat menciptakan nilai tambah. Sektor pariwisata mampu memberikan kontribusi yang cukup besar pada Pendapatan Asli Daerah. Pengembangan sektor pariwisata merupakan salah satu langkah yang dapat ditempuh oleh pemerintah, baik pusat maupun daerah guna meningkatkan devisa negara, Pendapatan Asli Daerah (PAD) serta meningkatkan perekonomian lokal. Berdasar hal tersebut banyak pemerintah daerah saling berlomba dan melaksanakan pengembangan sector pariwisata didaerahnya masing-masing, tidak terkecuali pemerintah daerah Surakarta.

Surakarta atau yang lebih dikenal dengan Solo, memiliki beberapa kawasan wisata budaya. Salah satu yang sedang dikembangkan adalah kawasan

²⁵ A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa, Bandung.

²⁶ Menparekraf: warisan budaya adalah daya tarik wisata, (<http://www.antaraneews.com>, 26 Januari 2014)

Kelurahan Baluwarti. Dalam Musyawarah Rencana Pembangunan Kelurahan telah diusulkan pengembangan Kelurahan Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya²⁷. Potensi yang dimiliki Baluwarti tidak lepas dari lokasinya yang berada di lingkungan Kraton Kasunanan Surakarta sehingga secara fisik terlihat dari arsitekturnya yang sangat kental dengan bangunan kuno Jawa. Potensi seni budaya lokal juga terdapat di kawasan Baluwarti seperti karawitan, *beksan* dan ketoprak. Keunikan lain yang dimiliki Baluwarti adalah penamaan kampung yang menyesuaikan nama penghuninya, Kampung Tamtaman yang dahulu merupakan tempat tinggal Tamtama Kraton, selain itu ada Kampung Carangan, Wirengan, Gandarasan dan lain-lain. Potensi pendukung lainnya adalah industri kuliner rumahan berupa makanan tradisional seperti *ledre ndhog*, *geplak jahe*, *jenang suran*.

Untuk mencapai tujuan sebagai kampung wisata budaya, dibutuhkan *branding* agar Baluwarti tertata dan terarah, memiliki satu tujuan, satu gaya, satu visual sehingga memiliki *brand image* atau citra di benak target konsumen. *Branding* ini akan memberikan identitas bagi Baluwarti sebagai Kampung Wisata Budaya, selain itu, pembentukan media promosi dan informasi pun menjadi lebih fokus, sehingga mampu menarik target konsumen untuk datang dan berwisata di Baluwarti.

B. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini ialah untuk merancang identitas visual untuk membantu *destination branding* atau mempromosikan Baluwarti. Sehingga masyarakat mancanegara dan Indonesia sendiri dapat lebih mengenal Baluwarti sebagai salah satu tujuan pariwisata yang menakjubkan, melalui media komunikasi visual. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi pada logo Baluwarti dan nama kampung yang ada di kawasan Baluwarti, yang nantinya berguna dalam rangkaian sistem identitas dan aplikasinya. Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukkan keunikan dan kekuatan dari Baluwarti.

²⁷ Koran O, 28 Maret 2014

C. Manfaat

Identitas Visual Kelurahan Baluwarti diperlukan untuk mendukung *Destination Branding* Kelurahan Baluwarti. *Destination Branding* adalah sebuah strategi bagaimana memasarkan potensi sebuah daerah. *Destination branding* diyakini memiliki kekuatan untuk merubah persepsi dan merubah cara pandang seseorang terhadap suatu tempat atau tujuan termasuk melihat perbedaan sebuah tempat dengan tempat lainnya untuk dipilih sebagai tujuan. Dengan dibentuknya *destination branding* melalui identitas visual terhadap Baluwarti maka dapat membantu pemerintah maupun swasta dalam melakukan promosi-promosi yang berkelanjutan. *Destination branding* akan merubah Baluwarti dari sebuah kawasan menjadi sebuah tujuan wisata atau destinasi.

D. Pendekatan

Perancangan identitas visual dalam mendukung *destination branding* Kelurahan Baluwarti ini, merupakan sebuah kegiatan komunikasi persuasif, perancangan ini menggunakan pendekatan *A-A Procedure* sebagai pentahapan komunikasi persuasif mulai dari usaha membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) seperti yang diharapkan²⁸. Selain itu dalam proses memahami kawasan baluwarti digunakan teori dari Kevin Lynch yang menyebutkan 5 elemen yang membentuk kawasan :

Secara lebih spesifik Lynch²⁹ mengemukakan adanya lima elemen yang membentuk citra kawasan, yaitu:

6. *Path* (jalur)

Merupakan jalur sirkulasi yang menghubungkan suatu tempat dengan tempat lainnya dan bersifat linier (satu dimensional). *Path* akan mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang jelas, penampakan yang kuat (*fasade*, pohon, dll), atau belokan yang jelas. Selain terbentuk oleh jalur sirkulasi, karakteristik *fasade* bangunan di sepanjang *path* juga berperan

²⁸ Sanyoto, Sadjiman Ebd, Drs. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press. Yogyakarta. 2006

²⁹ Lynch, Kevin (1960), *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge.

penting dalam menciptakan identitas/ karakter pada sebuah *path* kawasan.

7. *Edge* (tepian)

Merupakan batas atau peralihan antara dua daerah yang berbeda karakter. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya.

8. *District* (kawasan)

Merupakan suatu daerah (bagian dari kota) dengan ciri kegiatan tertentu dan bersifat dua dimensional serta dapat dikenali. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya jelas.

9. *Nodes* (simpul)

Merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain. *Node* mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk).

10. *Landmark* (*Tetenger*)

- a. Merupakan bentuk visual yang menonjol yang bisa sebagai ciri khusus pada suatu kawasan.
- b. Citra kawasan menjadi bahan acuan dalam identifikasi dan perumusan identitas visual. Citra visual dari elemen pembentuk citra kawasan menjadi data visual untuk mendapatkan rumusan yang tepat bagi identitas visual kawasan Baluwarti.

Selain 5 elemen tersebut dalam melengkapi data terutama dari konsumen secara langsung digunakan pengamatan *Consumers journey*³⁰ adalah proses mengamati pola tingkah laku dari target audien. Pengamatan dilakukan dari kegiatan dari pagi-malam sehingga dari pengamatan tersebut didapat *point of contact*. *Consumers Journey* harus dihubungkan dengan totalitas kehidupan target audien, dialog-dialog target audien, foto-foto target audien, dan benda-benda disekeliling target audien. *Point of contact* adalah titik-titik untuk menyapa

³⁰ Kasilo, Djito. Komunikasi Cinta. KPG: 2008.

dengan target audien. *Point Of Contact* merupakan waktu, tempat, dan dimana target audien kita melakukan kegiatan sehingga dapat ditempatkan media yang dapat menjangkau audien dengan efektif.

E. Tahap perancangan

1. Identifikasi potensi wisata di Baluwarti, meliputi bangunan yang memiliki nilai sejarah dan keunikan, sentra pembuatan makanan tradisional, seni budaya.

Kelurahan Baluwarti Kecamatan Pasar Kliwon, yang letaknya di lingkungan Keraton Surakarta, tepatnya di dalam tembok keraton, sarat dengan potensi seni dan budaya. Wilayah Baluwarti berada di lingkaran kedua setelah tembok kedhaton, terletak di antara dua buah tembok besar berukuran tebal 2 meter dan tinggi 6 meter. Di luar tembok kedhaton (tembok yang mengelilingi Kraton) Kasunanan Surakarta terdapat komplek bangunan yang dihuni oleh para pangeran, kerabat, abdi dalem pria dan wanita, disamping juga ada orang-orang yang melakukan pekerjaan bebas, misalnya berdagang.

Wilayah ini mempunyai dua buah pintu, yaitu *Kori Brajanala Lor* (Gapura utara) dan *Kori Brajanala Kidul* (Gapura selatan), satu dengan lainnya dihubungkan oleh dua jalur jalan yang sejajar dengan tembok kedhaton. Pada awal tahun 1900 Susuhunan Pakubuwana X memperluas wilayah Baluwarti dan menambahnya dengan dua buah pintu Butulan yang terletak di sebelah tenggara dan sebelah barat daya. Masing-masing diresmikan pada tahun 1906 dan pada tahun 1907. Dengan adanya dua pintu tambahan ini penduduk yang tinggal di Baluwarti dapat lebih leluasa berhubungan dengan masyarakat di luar komplek kedhaton. Wilayah Kelurahan Baluwarti dibatasi oleh empat kecamatan yaitu Kelurahan Kedung Lumbu di sebelah timur laut, Kelurahan Kauman di sebelah barat laut, Kelurahan Gajahan di sebelah barat daya dan Kelurahan Pasar Kliwon di sebelah tenggara.

Baluwarti zaman dulu dengan Baluwarti sekarang jelas kondisinya berbeda. Awalnya Baluwarti merupakan wilayah yang dihuni keluarga keraton dan abdi dalem. Namun sekarang kawasan permukiman Baluwarti telah mengalami pergeseran nilai sakral, walaupun secara fisik batas

kawasan tidak mengalami perubahan, namun secara mitologi sudah tidak terlalu terasa nilai kesakralan.

Baluwarti sekarang merupakan bagian dari cagar budaya Keraton Kasunanan Surakarta yang perlu untuk dijaga dan dipertahankan keberadaannya. Baluwarti merupakan satu-satunya kelurahan yang 100% penduduknya tidak memiliki sertifikat (*Magersari*) dan hanya memperoleh izin tinggal dari Keraton. Perumahan dikelompokkan di dalam kampung berdasarkan peran di Keraton. Selain menjadi tempat kediaman pangeran, sentana dan para bangsawan lainnya yang masuk kerabat raja, beberapa bupati nayaka, bupati, prajurit dan abdi dalem, baik pria maupun wanita juga bertempat tinggal di lingkungan Baluwarti.

Kampung Baluwarti menurut sejarahnya adalah lingkungan perumahan bagi *sentana dalem* dan *abdi dalem* sehingga penamaan kampung Baluwarti menunjukkan keberadaan para *abdi dalem* yang menghuni wilayah tersebut. Bagian-bagian dari Baluwarti diantaranya ialah³¹:

a. Wirengan

Terletak mulai dari pintu gerbang (pintu *gapit*) barat ke timur sampai pintu gerbang selatan. Wirengan berasal dari kata *wireng* (penari wayang orang atau tarian klasik Jawa). Dahulu merupakan tempat tinggal *abdi dalem* dan *sentana dalem* yang mengurus masalah tari menari wayang orang dan hiburan sejenis. Abdi dalem wirengan juga memiliki fungsi khusus menjaga keamanan jalannya gunungan pada tiap upacara gerebeg. Prajurit ini berjalan di kanan dan kiri gunungan, dan pada saat-saat tertentu mereka menari tayungan di sepanjang jalan.

b. Lumbung

Lumbung adalah tempat menyimpan bahan makanan milik istana. Letaknya sebelah timur bangunan pokok istana.

c. Carangan dan Tamtaman

Terletak di sebelah timur keraton. Tempat *abdi dalem* prajurit, yang bertugas menjaga keselamatan raja dan kedhaton. prajurit Tamtama

³¹ Rajiman. *Toponimi Kota Surakarta*. Medio: Surakarta, 2002

dan Carangan bertugas menjaga keselamatan raja dan kedhaton, agar peristiwa penyerbuan kedhaton Kartasura tidak terulang.

d. Kasatriyan

Terletak di sebelah barat Tamtaman. Tempat berkumpulnya para putra *sentana* dan *abdi dalem* untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Misalnya kegiatan Kepanduan *Truna Kembang Zaman* Sunan Paku Buwana X.

e. Sasana Mulya

Terletak di sebelah barat pintu gerbang utara (pintu *gapit Supit Urang* atau pintu *Bajranala* Utara). Dahulu sering digunakan menjadi tempat berkumpulnya para raja beserta bawahannya untuk mengadakan upacara bersama-sama. Sekarang digunakan sebagai tempat pernikahan. Pernah juga digunakan sebagai Kantor Pusat Kebudayaan Jawa Tengah (PKJT), dan Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI).

f. Gambuhan

Terletak disebelah utara pintu *Butulan* (pintu tembus) bagian barat. tempat tinggal *abdi dalem Niyaga* istana dan ahli Gendhing

g. Gondorasan

Terletak Timur Keraton, yaitu tempat *abdi dalem* wanita yang dikepalai oleh Nyi Lurah Gandarasa.

h. Sekullanggen

Terletak Selatan Keraton, yaitu tempat *abdi dalem* wanita yang dikepalai oleh Nyi Lurah Sekullanggi.

i. Ndalem Pangeranan

Pada umumnya nama-nama komplek hunian di kawasan Baluwarti sesuai dengan nama bangsawan yang bertempat tinggal di kawasan tersebut ditambah dengan akhiran "-an", misalnya : *Ngabean*, untuk perumahan di sekitar tempat tinggal Pangeran Hangabei; *Mlayasuman*, untuk Pangeran Mlayakusuma; *Widaningratan* untuk wilayah sekitar bupati Hurdenas Widaningrat; *Purwadiningratan* untuk bupati nayaka Purwadiningrat; *Mangkuyudan* untuk bupati arsitek Mangkuyuda; *Suryaningratan* untuk bupati Gedhong Tengen Suryaningrat; *Sindusen*

untuk Pangeran Sindusena, sentana atau cucu Pakubuwana IX; Prajamijayan untuk R.M.A Prajahamijaya, cucu Pakubuwana IX.

Adapun bentuk permukiman di kawasan Baluwarti adalah berupa unit-unit kecil dengan latar pembentukan yang dikategorikan dalam tiga macam, yaitu³² :

- a. Unit permukiman nDalem Pangeran, meliputi : Joyodiningratan, Purwodiningratan, Mloyokusuman, Suryohamijayan, dan Sasanamulyo.
- b. Unit permukiman sentana dalem dan abdi dalem, meliputi : Sekullangen, Wirengan, Gambuhan, Tamtaman,
- c. Unit permukiman fasilitas umum, meliputi : Kestalan, Pasar Puroharjo, Suronatan, dan Lumbung Wetan.

Penduduk yang tinggal di daerah Baluwarti dalam beberapa hal terikat pada peraturan-peraturan tertentu, misalnya hubungan mereka dengan masyarakat di luar *Kori Brajanala*, yang juga disebut *Kori* (lawang) *Gapit*, lebih terbatas, karena kori itu antara pukul 23.00 dan 05.30 ditutup. Selain itu apabila memasuki Baluwarti mereka harus menaati peraturan-peraturan tertentu.

Tidak seluruh tempat pemukiman di Baluwarti dipakai sebagai tempat kediaman secara pribadi. Ada beberapa yang diperuntukkan bagi kepentingan keraton, misalnya di sebelah barat Kori Brajanala Lor terdapat rumah penjagaan Dragorder, yang di kalangan penduduk dikenal sebagai Dragunder, berikutnya Mesjid Suranata dan tempat kereta raja. Di sebelah timur *Kori Brajanala Lor* itu terdapat *Paseban Kadipaten*, rumah penjagaan prajurit, dan di sebelah timurnya lagi terdapat Sekolah Ksatriyan. Di depan sekolah ini terletak Gedung *Sidikara*. Di kanan dan kiri *Kori Kemandhungan* terdapat tempat kereta dan halaman depan *kori* itu, yang disebut *Balerata* atau *Maderata*, merupakan tempat untuk naik dan turun dari kereta.³³

³² Haryati, Sophia Ratna Rr. Semiotika Ruang Sebagai Unsur Pembentuk Struktur Permukiman Tradisional Baluwarti Di Keraton Surakarta.

³³ http://nomor.net/id2/pengajaran-694/Baluwarti_31606_nomor.html

Kondisi potensi wisata Baluwarti seperti bangunan, makanan, seni budaya, juga sedikit banyak mengalami perubahan seiring dengan bergesernya nilai kesakralan. Namun demikian karakteristik yang ada masih terlihat dan bisa menjadi daya tarik tersendiri.

5. Bangunan

Bangunan di kawasan Baluwarti, bangunan utama Keraton Kasunanan, bangunan tempat para pejabat keraton serta para punggawa dan abdi dalem masih terjaga keasliannya 90%, hal tersebut seiring dengan beberapa kejadian yang pernah terjadi yaitu kejadian dua kali kebakaran di dalam keraton, kemudian banyaknya masyarakat yang hadir dan bermukim di dalam Baluwarti yang secara tidak langsung tinggal dan mendirikan bangunan di sekitar bangunan-bangunan inti yang menjadi ciri khas baluwarti.

Namun demikian karakteristik bangunan di kawasan Baluwarti masih dapat dilihat secara jelas. Bila pengunjung masuk kawasan Baluwarti, dari arah utara sebelum masuk kita bisa melihat *kori Brojonolo lor* atau pintu *gapit*. Kemudian masuk di kawasan Baluwarti dan bisa dilihat bangunan Keraton yang masih berdiri megah, dengan karakter bangunan Songgo Buwononya. Rumah-rumah keluarga, kerabat keraton, para pegawai dan abdi dalem.

Secara umum rumah di Baluwarti dapat diklasifikasikan sedikitnya menjadi tiga kelompok. Pertama, tipe rumah Jawa lengkap berbentuk *Joglo* dengan *pendapa*, *peringgitan*, *dalem ageng*, ditambah dengan deretan rumah di kanan dan kiri, bahkan kadang-kadang juga di depan bangunan utama. Tipe rumah ini pada umumnya didirikan di halaman yang luas, dikelilingi oleh tembok yang cukup tinggi dan diberi regol di tengahnya.

Kelompok kedua adalah tipe rumah Jawa berbentuk Limasan dan kelompok ketiga adalah bentuk Kampung serta bentuk lain yang lebih sederhana. Pada umumnya rumah-rumah di Baluwarti termasuk tipe rumah sederhana. Di sebelah utara, barat dan selatan ditemukan beberapa saja dengan tipe pertama yang dihuni oleh golongan strata atas.



Gambar 1, Regol disalah satu bangunan di Kampung Wirengan, foto oleh Zarkasi 2015



Gambar 2, Regol disalah satu bangunan di rumah Purwodiningratan, foto oleh Zarkasi 2015



Gambar 3, bangunan Songgo Buwono,
copy file oleh Asmoro2015

Pada bagian bangunan juga terdapat pendukung karakter visual yang terdapat pada ornamen bangunan, antara lain seperti yang terdapat di atas pintu, teras.



Gambar 4, Ornamen di atas pintu,
copy file oleh Asmoro2015



Gambar 5, Ornamen di teras,
Foto oleh Zarkasi 2015

Secara tidak langsung, ketika membicarakan bangunan di Baluwarti, pasti yang tampak adalah karakteristik dari Bangunan Keraton Kasunanan Surakarta.

6. Makanan

Potensi wisata Baluwarti selain bangunan dan historisnya, juga ada kuliner eksotik yang menjadi bagian dari karakter Baluwarti yang diantaranya adalah :

a) Wedang Dongo :

Wedang dongo sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *wedang ronde*. Dalam sepori *wedang dongo*, Anda dapat menikmati kacang, kolang-kaling, bulatan ketan berisi kacang yang ditumbuk seperti *ronde*, dan masih ditambah lagi dengan jelly dan rumput laut. Kuah *wedang dongo* berbeda dengan kuah *ronde* yang bening. Dalam *wedang dongo*, kuahnya berwarna coklat dengan rasa jahe yang sangat kuat. Selain jahe, rempah-rempah yang lain juga dicampur sehingga rasa hangatnya semakin kuat.



Gambar 6, Wedang Dongo,
Copy file oleh Zarkasi 2015

b) Ledre :

Ledre merupakan makanan ringan yang terbuat dari campuran tepung ketan, parutan kelapa muda, air, gula, garam, dan pisang yang merupakan komposisi utama camilan ini. Pisang yang digunakan untuk membuat ledre juga bukan sembarang pisang. Produsen biasa menggunakan pisang raja yang telah masak. Alasan menggunakan pisang raja adalah untuk menjaga kualitas aroma dan rasa ledre tersebut.

Proses pembuatan Ledre dengan cara menuangkan adonan berupa campuran gula, garam, parutan kelapa muda, air, serta tepung ketan yang dituangkan ke dalam wajan yang sudah diolesi mentega. Adonan dalam wajan kemudian ditekan-tekan dengan sendok hingga tipis, selanjutnya diberi pisang raja yang telah dilumatkan, dan diberi taburan gula pasir. Ledre yang bagian bawahnya sudah berkerak menandakan ledre sudah matang. Padatahap terakhir, ledre digulung hingga membentuk seperti semprong baru diangkat dari wajan dan akan mengeluarkan aroma pisang manis yang khas. Resep yang digunakan tersebut sudah dilakukan secara turun temurun.

c) Bakmi Toprak :

Bakmi toprak adalah merupakan hidangan sepinggan yang mirip dengan soto mie. Bakmi toprak memiliki karakter dari bahannya berupa mie kuning

rebus, potongan-potongan lauk tempe dan potongan kol/kubis, sert kacang tanah yang digoreng. Bakmi toprak biasanya disajikan dengan kuah panas dengan sambal cabai rawit.

d) Beras Kencur

Beras kencur atau jamu beras kencur terbuat dari bahan beras yang sudah dibersihkan dan dihaluskan, kemudian ditambahkan dengan kencur. Perpaduan antara beras dan kencur yang disatukan dalam bentuk minuman yang disebut sebagai jamu ini banyak mengandung vitamin B. Kemudian agar tercipta rasa manis ditambahkan lah gula jawa atau gula merah.

e) Bubur Suro

Bubur suro dibuat dari beras, santan, garam, jahe, dan sereh. Rasanya gurih dengan nuansa asin-pedas tipis. Di atas bubur ini ditaburi serpihan jeruk bali dan bulir-bulir buah delima, serta tujuh jenis kacang, yaitu: kacang tanah, kacang mede, kacang hijau, kedelai, kacang merah, kacang tholo, sebagian digoreng, sebagian direbus. Diakhiri dengan beberapa iris ketimun dan beberapa lembar daun kemangi.

Lauk yang umum dipakai untuk mendampingi bubur suro adalah opor ayam dan sambal goreng labu siam berkuah encer dan pedas. Campuran itu menjadikan bubur suro sangat bergizi.

f) Ampyang

Ampyang adalah makanan tradhisional khas Jawa yang terbuat dari kacang tanah dan diberi gula jawa. Rasa ampyang itu manis dan gurih. Proses pembuatannya adalah kacang tanah disangrai sampai matang. Gula merah, gula pasir, air dan air jahe dimasak dan diaduk hingga berambut. kacang tanah dimasukkan dan diaduk rata. Diambil dengan sendok dan ditaruh ke atas daun pisang, ratakan, lalu diamkan hingga mengering. Biasanya ampayng disajikan dalam stoples.

7. Seni Budaya

a) Tari Bedhaya Ketawang:

Tari Bedhaya Ketawang merupakan sebuah tari yang sangat disakralkan dan hanya digelar dalam waktu tertentu. Tari tradisional Solo ini dulunya hanya dimainkan oleh tujuh orang wanita saja. Namun saat ini, karena merupakan tarian

yang sangat sakral dan istimewa maka harus dimainkan oleh sembilan penari. Delapan penari dari kalangan kerabat keraton dan konon, satu lagi dibawa oleh sang Ratu Nyai Roro Kidul sebagai tanda hormat terhadap keturunan raja dinasti Mataram.

Tari tradisi Keraton Surakarta Hadiningrat ini dibagi 3 macam. Yakni, tari dengan sifat magis religius, lalu tari yang menampilkan peperangan seperti *Supit Urang* dan *Garuda Nglayang* dan yang terakhir sebagai tari yang mengandung cerita. Menurut Sinuhun Paku Buwono X, Tari Bedhaya Ketawang merupakan lambang cinta Ratu Kidul kepada Panembahan Senopati.

Masing-masing tari yang berasal dari keraton memiliki arti yang dalam dan dipadu dengan hal yang berhubungan dengan lelembut yang diyakini memiliki hubungan baik dengan keluarga keraton. Sehingga tarian disini memiliki hal mistis dan gaib yang sangat kuat. Tarian ini diciptakan oleh penembahan Sanapati-Raja Mataram yang pertama dikala bersemadi di Pantai Selatan. Menurut kisah, sewaktu semedinya ia bertemu dengan Ratu Roro Kidul yang sedang menari dan kemudian mengajarkan tariannya pada penguasa Mataram ini.

b) Karawitan

Seni karawitan mempunyai berbagai fungsi, mulai dari untuk kepentingan ritual sampai pada ekspresi seni hingga sebagai hiburan masyarakat di dalam lingkungan Baluwarti. Karawitan merupakan Gamelan adalah hasil budaya yang turut andil dalam proses pembentukan bangsa secara sosio kultural. Konon budaya gong yang berasal dari benua Asia menyebar sampai pulau Jawa telah mengalami sejarah panjang di bidang teknik metalurgi sampai mempunyai estetika musikalitas yang khas di berbagai daerah di nusantara. Gamelan telah menjadi perabot upacara di dalam kehidupan keraton. hingga sarana pengenalan agama Islam oleh para Wali. Keraton yang dulu merupakan pusat kekuasaan politik dan kebudayaan telah mewariskan budaya gamelan dengan segala aturan yang melekat padanya. gamelan untuk berbagai fungsi kehidupan di masyarakat.

c) Wayang Beber

Wayang beber merupakan rangkaian lukisan cerita wayang pada kain yang berpijak pada cerita Panji. Disebut “beber” karena sang dalang harus membentangkan kain bergambar wayang itu kemudian menguraikan atau membeberkan kisahnya. Dalam bahasa Jawa, *dibeber* berarti dibentangkan.

Berbeda dengan wayang kulit yang anak wayangnya diambil satu-satu ketika dimainkan, dalam wayang beber ini sang dalang tinggal bercerita sambil menunjuk gambar dengan kayu atau bambu kecil.

Saat ini di Baluwarti tepatnya di Kampung Gambuhan ada salah satu seniman pelestari pembuat wayang beber yang bernama Joko Sri Yono.

8. Peta wisata



Gambar 7, Peta Jelajah Wisata Baluwarti,
Foto oleh Zarkasi 2015

2. Identifikasi visual kawasan Baluwarti meliputi, ornamen, warna, bentuk dan karakter, pemetaan wilayah, jalur wisata

Berkaitan kawasan Baluwarti, ada lima elemen yang membentuk citra kawasan, yaitu:

3. Path (Jalur) : merupakan jalur sirkulasi yang menjadi karakteristik yang jelas, seperti jalan utama. Jalur utama yang menjadi jalur sirkulasi yang menghubungkan tempat satu dan lainnya dalam kawasan baluwarti, memiliki kekhasan tersendiri engan sistem supit urangnya, banyak terdapat bangunan yang mencerminkan karakter yang ada sepanjang kawasan baluwarti, seperti bangunan gapuro, tembok beteng yang tinggi dll.



Gambar 8, jalur jalan bagian sebelah timur keraton,
Foto oleh Zarkasi 2015

Kawasan Baluwarti memiliki jalan utama di sebelah barat dan timur membentang dari utara keselatan. Jalan utama ini mengelilingi *keraton* sebagai pusatnya. Selain jalan utama juga terdapat jalan sirkulasi menuju kampung-kampung, Wirengan, Tamtaman, Mloyokusuman, Gambuhan dll.



Gambar 9, jalur jalan terdapat gapuro depan keraton di kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015



Gambar 10, jalur sapit urang ketika akan masuk kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015

Sepanjang jalur sirkulasi masuk dan keluar Baluwarti terdapat beberapa obyek yang menjadi kekhasan/karakter Baluwarti, seperti Gapura, Beteng tinggi, Pintu besar, songgobuwono, kamandungan dll.

4. *Edge* (Tepian) : Merupakan batas atau peralihan antara dua daerah. Kawasan Baluwarti memiliki karakteristik batas yang berujud beteng dan pintu besar (Kori)/ pintu gapit yang membatasi anatar kawasan Baluwarti dan luar Baluwarti, kemudian adanya nama wilayah kampung yang disesuaikan penghuninya (*sentana dalem* dan *abdi dalem*) sepeti Kampung Wirengan dari kata *wireng* (penari wayang orang atau tarian klasik Jawa), Kampung Carangan dan Tamtaman (Prajurit), Kampung Gambuhan (Penabuh gamelan) dll. Kemudian ada aturan-atauran yang menjadi pmbatas waktu ketika pintu gapit besar (Kori) ditutup jam 22.00 WIB dan dibuka jam 05.00 WIB.



Gambar 11, kori Brojonolo selatan masuk kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015

Kemudian ada aturan-aturan yang menjadi pembatas waktu ketika pintu gapit besar (Kori) ditutup jam 22.00 WIB dan dibuka jam 05.00 WIB.

c. *District* (Kawasan) :

Merupakan Suatu daerah dalam lingkup Baluwarti, yang ditandai seperti Wirengan, Gambuhan, Tamtaman, Carangan, Mloyokusuman, Langensari, Sasono Mulyo dll.

d. *Nodes* (simpul) : Merupakan simpulan atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu. Selain berujud fisik bangunan atau jalan simpulan ini di baluwarti karena Bagian dari Keraton Kasunanan maka memiliki kegiatan seperti seni budaya yang mempertemukan berbagai pihak, seperti acara Grebeg, Gunungan, ada museum, ada kraton, Sekaten dll.

e. *Landmark* (Tetenger) : Merupakan bentuk visual yang menonjol, yang bisa menjadi ciri khusus kawasan. Baluwarti jelas memiliki bentuk visual yang sangat menonjol adalah kraton kasunanan dengan kamandungannya, songgobuwononya, ornamen pada teras bangunan, bentuk gapuro dll.



Gambar 12, beberapa pengunjung di kawasan Baluwarti, copy file oleh Asmoro 2015

Adapun dari hasil pengamatan *Consumer Journey* : Proses mengamati pola tingkah laku target audiens (calon wisatawan/pengunjung Baluwarti). Pada tahap ini dilakukan pengamatan pada para pendatang yang berkunjung ke Baluwarti, dan hal yang paling ingin dilihat mereka adalah Keraton Kasunanan Surakarta. Berdasar pengamatan tersebut maka karakteristik dari Keraton adalah bangunan yang disebut Songgo Buwono.

3. Perancangan Identitas Visual (Logo Baluwarti)

perancangan ini menggunakan pendekatan *A-A Procedure* sebagai pentahapan komunikasi persuasif mulai dari usaha membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) seperti yang diharapkan³⁴. Pendekatan psikologis, kritik seni dan pemasaran juga digunakan dalam perancangan ini.

³⁴ Sanyoto, Sadjiman Ebd, Drs. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press. Yogyakarta. 2006

4. Konsep perancangan: cenderung *Indies*, yaitu menggabungkan pengaruh lokal dan eropa, terkait keberadaan Baluwarti yang berada di kawasan kraton Kasunanan.

- d. Perencanaan media terdiri dari tujuan, strategi, dan program media.

Perancangan identitas visual bertujuan untuk membangun destination branding kelurahan baluwarti sebagai kampung wisata. Strategi yang digunakan dalam merencanakan identitas visual tersebut lebih cenderung pada interpretasi mandiri, yang berdasar dari data yang ditemukan atau diperoleh. Jadi perancangan desain tidak berdasar dari pesanan keinginan konsumen dalam hal ini unsur yang berkepentingan terhadap Baluwarti sebagai kampung wisata, namun perancangan desain identitas vidual merupakan proses menginterpretasi kebutuhan karakter visual yang bisa digunakan dalam membangkitkan perhatian (*attention*) kemudian berusaha mempengaruhi orang untuk melakukan kegiatan (*action*) untuk berkunjung dan mengkonsumsi. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi dan nama kampung di kawasan Baluwarti.

- e. Perencanaan kreatif terdiri dari tujuan, strategi, isi pesan, bentuk pesan

Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukkan keunikan dan kekuatan dari Baluwarti. Konsep *Indies* menjadi plihan dalam merancang visualnya.

Pesan yang ingin dimunculkan lewat konsep *indies* ini adalah karakter dari Baluwarti yang tersusun dari tradis budaya yang secara tidak langsung campuran antara budaya lokal dan pengaruh dari kolonial. Berdasar data yang didapat terkait Baluwarti baik secara visual maupun yang paling menarik menurut pengunjung, bahwa Baluwarti tidak terlepas dari visual bangunan Keraton Kasunanan Surakarta, dan secara visual bangunan Keraton Kasunanan Surakarta identik dengan salah satu bangunan yang ada di dalam keraton yaitu bangunan Songgo Buwono.

- f. Perencanaan tata desain terdiri dari visualisasi, tipografi dan warna.

Tipografi yang dipilih dan digunakan adalah *Great Victorian standart*. Font ini memiliki karakter klasik namun juga modern, cukup mewakili karakter elemen bangunan di kawasan keraton Kasunanan yang cenderung gabungan antara bangunan tradisi dan eropa.

Warna yang diginakan juga mengadopsi warna dominan yang digunakan pada kebanyakan bangunan di kawasan Baluwarti, terutama bangunan Keraton, yaitu cenderung warna yang memiliki unsur biru dan gelap.

5. Visualisasi desain

d. Visual Logo Baluwari



Gambar 13, rancangan gagasan ikon visual yang terisnpirasi dari bentuk Songgo Buwono dan nama Baluwarti dengan font yang terpilih, desain oleh Asmoro 2015

Secara umum logo Baluwarti menunjukkan karakter khas dari apa yang terlihat di kawasan Baluwarti yaitu Keraton. Karakter Keraton diwakili oleh bentuk bangunan Songgo Buwono, yang dibuat semacam siluet. Pilihan tipografi adalah *Great Victorian standart* , yang karakter hurufnya tegas namun tidak kaku, mewakili karakter nama Baluwarti yang berarti benteng, dan kesan tradisi melalui bentuk ornamentik pada beberapa hurufnya.

Komposisi dipilih asimetris, dimana bangunan Songgo Buwono diletakkan di atas kalimat Baluwarti bagian kiri, ditengah tengah huruf B, A, dan L, sehingga terlihat visual yang cenderung horizontal namun dinamis.

e. Visual Penanda Nama Kampung



Gambar 14, Desain final gambar ilustrasi dari nama kampung Baluwarti, desain oleh Asmoro 2015

Pada identitas visual berupa tanda nama kampung di kawasan kelurahan Baluwarti, selain tulisan nama kampung yang didasari atas nama penghuninya dan ditulis dengan tipografi huruf *Great Victorian standart*, pada perancangan ini dibuat juga gambar ilustrasi dari karakter nama kampung tersebut. Gambar ilustrasi tersebut diantaranya seperti Mloyokusuman dan Purwodingngratan yang dihuni para Pangeran maka ilustrasi gambar yang dibuat adalah semacam bangunan Pendapa yang menjadi cirri khas bangunan dalam rumah para Pangeran. Kemudian kampung Wirengan dan Tamtaman yang penghuninya adalah para prajurit maka gambar ilustrasinya juga berupa karakter figure prajurit.

Kemudian kampung Langensari dibuat gambar ilustrasi berupa visual kepala kuda yang tampak dari samping, sedangkan kampung Lumbung Wetan, gambar ilustrasinya berupa seikat padi, kampung Gondorasan dan Sekolanggen gambar ilustrasi dibuat berupa nasi tumpeng dan tempat menanak nasi.



Gambar 15, Desain final nama kampong Baluwarti,
Gondorasan dan Langensari
desain oleh Asmoro 2015



Gambar 16, Desain final nama kampong Baluwarti,
Sekullanggen dan Tamtaman
desain oleh Asmoro 2015



Gambar 17, Desain final nama Kampong Baluwarti,
Wirengan dan Lumbung Wetan
desain oleh Asmoro 2015



Gambar 18, Desain final nama Kampong Baluwarti,
Mloyokusuman dan Purwodiningratan
desain oleh Asmoro 2015

Identitas visual penunjuk nama kampung dikawasan kelurahan Baluwarti, selain nama kampung yang namanya berdasar atas nama penghuninya dan ditulis dengan tipografi jenis huruf *Great Victorian standart*, dibuat pula ilustrasi gambar karakter dari nama penghuninya, yang diletakkan pada posisi sebelah kiri tulisan nama kampung.

SIMPULAN

Hasil perancangan identitas visual, berupa logo Baluwarti, dan nama kampung di kawasan Baluwarti ini, mengambil karakter dari potensi apa yang ada dan tampak dari kawasan sekitar kelurahan Baluwarti. Beberapa karakter yang dimanfaatkan perancangan adalah berupa bangunan benteng, bangunan Keraton, dan karakter nama kampung di seputar kelurahan Baluwarti yang dinamai berdasar nama kelompok penghuninya.

Karakter tipografi yang digunakan dalam identitas Baluwarti adalah karakter *font* jenis *Great Victorian standart* , yang karakter hurufnya tegas namun tidak kaku, mewakili karakter nama Baluwarti yang berarti benteng, dan kesan tradisi melalui bentuk ornamentik pada sebagian badan hurufnya. Identitas visual lainnya adalah tanda berupa ilustrasi gambar pada nama kampung di Baluwarti. Produk perancangan yang dihasilkan, berupa prototype pedoman sistem identitas termasuk eksplorasi dalam perancangan nama, logo, warna, tipografi berupa logo Baluwarti dan nama kampung di kawasan Baluwarti yang menjadi bagian rangkaian sistem identitas. Penguatan *image* tradisional menjadi acuan utama dalam perancangan ini mengingat Baluwarti masuk dalam kawasan Kraton Kasunanan Surakarta yang masih menjunjung tinggi nilai tradisi, diharapkan akan menunjukkan keunikan, kekhasan dan kekuatan dari Baluwarti.

DAFTAR SUMBER

SUMBER PUSTAKA

- A, Yoeti, Oka. Edisi Revisi 1996, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa, Bandung.
- Adityawan, Arif dan Tim libang Concept. *Tinjauan Desain Grafis*. PT. Concept Media, Jakarta. 2010
- Gustami SP. Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia , 2007 hal 258, Penerbit Prasista, Yogyakarta
- Haryati, Sophia Ratna Rr. Semiotika Ruang Sebagai Unsur Pembentuk Struktur Permukiman Tradisional Baluwarti Di Keraton Surakarta, Program Pascasarjana Fakultas Teknik Arsitektur Ugm, Yogyakarta, 2014 , *Tesis*
- Karjoko, Lego. Mimbar Hukum volume 21, nomor 1, Februari 2009
- Lynch, Kevin (1960), *The Image of The City*, MIT Press, Cambridge.
- Philip Kotler. *Manajemen Pemasaran (Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Pengendalian)* Jilid II Cetakan kelima. Penerbit Erlangga, Jakarta, 1996.
- Rajiman. *Toponimi Kota Surakarta*. Medio: Surakarta, 2002
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, Drs. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Dimensi Press. Yogyakarta. 2006

Sumber Lain

- Harto, Syafri. Kajian Wisata Budaya Terpadu Dalam Rangka Mengoptimalkan Potensi Lokal dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa (Optimalisasi Wisata Kawasan Muara Takus, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau). <http://repository.unri.ac.id>
- Koran O, 28 Maret 2014
- Menparekraf: warisan budaya adalah daya tarik wisata, ([http://www. antaranews.com](http://www.antaraneews.com) , 26 Januari 2014)